REVISTA MENSUAL PARA TODAS LAS CONSOLAS SEGA
Mega SEGA
NUMERO 21 ● 350 PTA.
GRUPO ZETA
MEGA DRIVE
CANNON FODDER
STARGATE
PANORAMA COTTON
THE SMURFS
THE PAGEMASTER
SYNDICATE
LEMMINGS 2
MD 32X
METAL HEAD
STREET RACER
AFTER BURNER
DOOM
MASTER SYSTEM
THE LION KING
SATURN
VIRTUA FIGHTER
REGALAMOS
DEMO JUGABLE
MICKEY MANIA
PARA MEGA CD
SNATCHER
DISPARA
A MATAR
00021
8 420565 051002

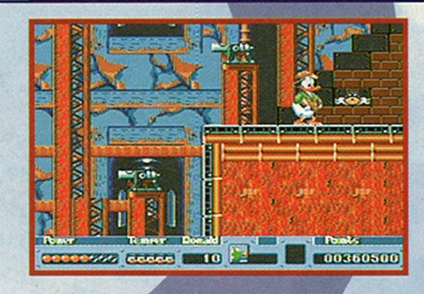
PRODIGIOSO
SORPRENDEN
MILAGROSO
RELAX
FLOATING
FLYING
DOOM
SOBRAN LAS
DOOM
¡Por todos los demonios, nunca has visto nada igual!. DOOM viene armándola. Scaling perfecto, Texture Mapping de lujo, Scroll contínuo en las rotaciones de 360 grados.
Y además un increíble tratamiento de las proporciones llamado Raytracing. La aventura más real para la máquina más poderosa de SEGA.
Un programa alabado en todo el mundo y que ha sido elegido mejor juego del año. Entra con DOOM en un mundo endiablado y verás lo que es bueno.
"La misma calidad, rapidez, definición y espectacularidad que todo un PC 486 a 50 Mhz."
- Super Juegos -
DOOM
32X
SEGA
Unitros

ALUCINANTE
TE
INCREIBLE
FANTASTICO
S PALABRAS
MEGA DRIVE 32X
Mejor no hablar. Tienes que verlo. Sentirlo. Experimentarlo. El poder absoluto en tus manos. Las sensaciones más fuertes. Toda una Recreativa en el salón de tu casa. Una máquina que te transportará al próximo nivel. No más palabras. ¿Estás sentado? Pues agárrate y mira que juegos. No coment.
STAR WARS
La Guerra de las Galaxias en el salón de tu casa. Entra en el lado oscuro con imágenes digitalizadas de película. Darth Vader te espera. Descubre el poder de la fuerza.
Toda la capacidad de la Mega Drive 32X para conseguir nuevas texturas en todos los decorados, más niveles y aprovechando los 32.768 colores de la paleta. Mira que pasada gráfica. Tienes todas las de ganar. ¡Que la fuerza te acompañe!.
"Una conversión perfecta de la recreativa que en algunos aspectos la supera"
- Super Juegos -
VIRTUA RACING DE LUXE
Sólo Mega Drive 32X moviendo 50.000 polígonos por segundo podía ir tan rápido. Una nueva versión que va más allá. Tres modelos de coches distintos, dos nuevos circuitos. Un nuevo estilo de conducción, más real y de mayor dificultad. Mete la directa y disfruta a tope del simulador más real del
"Virtua Racing de luxe incorpora novedades que globalmente superan a la recreativa"
- Super Juegos -
STAR WARS
ARCADE
SEGA
Virtua Racing
DELUXE
SEGA
BIENVE
NIDOAL
PROXIM
ONIVEL

SUMARIO

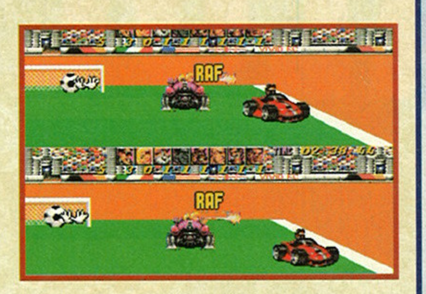
FLASHBACK

GAME OVER



EN PROCESO

MD 32X



PREVIEWS

MD 32X

MEGA DRIVE

REVISTA MENSUAL PARA TODAS LAS CONSOLAS SEGA

Mega SEGA

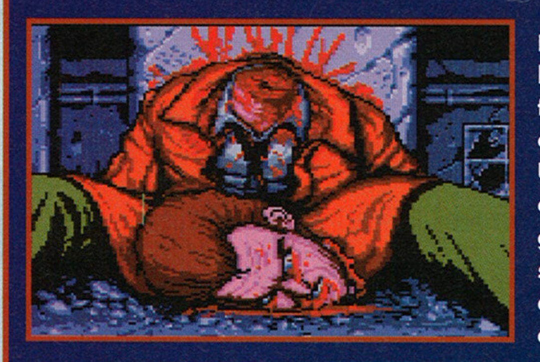
NÚMERO 21 ● 350 PTS.

MEGA DRIVE: CANNON FODDER, STARGATE, PANORAMA COTTON, THE SMURFS, THE PAGEMASTER, SYNDICATE, LEMMINGS 2
MD 32X: METAL HEAD, STREET RACER, AFTER BURNER, DOOM
MASTER SYSTEM: THE LION KING
SATURN: VIRTUA FIGHTER

REGALO DEMO JUGABLE MICKEY MANIA PARA MEGA CD

SNATCHER
DISPARA A MATAR

EN PORTADA



El clásico de Konami para la Turbo Duo aterriza con fuerza y extraordinaria calidad en el Mega CD. Una fantasía ciberpunk que llenará tus sentidos gracias a unos gráficos soberbios y un sonido demoledor. El juego del año para Mega CD.

REVIEWS

GRUPO ZETA

Presidente: Antonio Asensio
Vicepresidente: José Luis Erviti
Consejero Delegado: Félix Espelosín
Secretario del Consejo: Francisco Matosas
Consejeros: F. Javier López López y José Sanclemente Sánchez
Asesor de la Presidencia: Carlos Luis Álvarez

Director Editorial: Pedro de Frutos
Director de arte: Tomás J "Ciripolen". Pérez
Redacción: Bruno 'Tucán' Sol (jefe de sección) y Fco. Javier 'Contorsionista' Bautista
Colaboradores: Fernando Martín, Agustín Scianmarella, Marcos García, J. Luis 'Bolabillar' del Carpio, Juan Carlos Sanz, Roberto Serrano, Javier Iturrioz, Raúl 'Dragqueen' Montón
Edición: José Luis 'Ipanema' Álvarez y Juan José 'Pepito Grillo' Esteban
Maquetación: Alberto 'Big Man' Caffaratto, Marina Caffaratto y Belén Díez España
Secretaria de redacción: María 'La Española Roja' de Frutos
Dirección: C/ O'Donnell 12. 28009 Madrid. Teléfono: (91) 586 33 00. Fax: (91) 586 32 32

Edita: *EDICIONES MENSUALES S.A.*
Consejero Delegado: F. Javier López López
Director-Gerente: José L. García Yáñez

ADMINISTRACION, PUBLICIDAD Y SERVICIOS COMERCIALES:
O'Donnell 12, 6º. 28009 Madrid. Teléfono: (91) 586 33 00
Director administrativo: Félix P. Trujillo. Controller: Josefina Agüero.
Director de Publicidad: Benito Mateos. Zona Centro: Usue Aburto.
Coordinación de Publicidad: Marina Lara. Producción: Javier Serrano (director), Marisol del Pozo y Angel Aranda (jefes). Promoción y ventas: Carlos Bravo

SUSCRIPCIONES: Charo Muñoz
Teléfono: 586 33 00 (extensiones 178 y 179)

PUBLICIDAD
MEDIAPUBLIC
Director Comercial de Mensuales: José Manuel Sánchez Ruiz

DELEGACIONES EN ESPAÑA
Centro: Mar Lumbreras. O'Donnell 10, 2º. 28009 Madrid. Tel.: (91) 586 33 00 Fax: (91) 586 98 42. Cataluña y Baleares: Isabel Font. Consell del Cent 425, 3º. 08013 Barcelona. Tel.: (93) 265 37 75 Fax: (93) 265 37 28. Levante: Javier Burgos. Embajador Vich 3, 2º D. 46002 Valencia. Tel.: (96) 352 68 36 Fax: (96) 352 59 30. Sur: Mª Luisa Cid. Hernando Colón 2, 2º. 41004 Sevilla. Tel.: (95) 421 73 33 Fax: (95) 421 77 11. Norte: Jesús María Matute. San Vicente 8. Edificio Albia II, 5º. 48001 Bilbao. Tel.: (94) 424 72 77 Fax: (94) 423 72 01.
Director Ventas Internacional: Brigitte Bauer
O'Donnell 10, 2ª. 28009 Madrid. Tel.: (91) 577 76 99 Fax: (93) 577 61 10

DELEGACIONES EN EL EXTRANJERO
Gran Bretaña: Greg Corbett. Londres. Tel.: (07) 44-71-836 76 01. Francia: Media Export. París. Tel.: (07) 33-1-46 43 79 00. Italia: Nicoletta Troise. Milán. Tel.: (07) 39-2-76 11 00 26. Suiza: Publicitas International. Basilea. Tel.: (07) 41-61-275 46 46. Portugal: Paulo Andrade. Lisboa. Tel.: (07) 351-1-57 56 57. Benelux: Lennart Axe. Bruselas. Tel.: (07) 32-2-375 29 46.

Filmación: EQUIPO PARRAFO S.A. C/Quiñones, 9. 28015 Madrid.
Fotomecánica: Promograf. C/ San Romualdo, 26 - 4º. 28037 Madrid.
Impresión y encuadernación: Cobrhi, S.A. Industria Gráfica. C/ Ajalvir. 28850 Madrid.
Distribuye: Distribuciones Periódicas, S.A. Bailén, 84. 08009 Barcelona. Tel.: (93) 4846634.

Precios para Canarias, Ceuta y Melilla:
350 pesetas (incluido transporte)
Depósito legal: M-12.823-93

MEGA SEGA es una licencia de EMAP España publicaciones S.A.
Director para España: Clive Pembridge

Mega Sega por fin es LA PRIMERA en algo

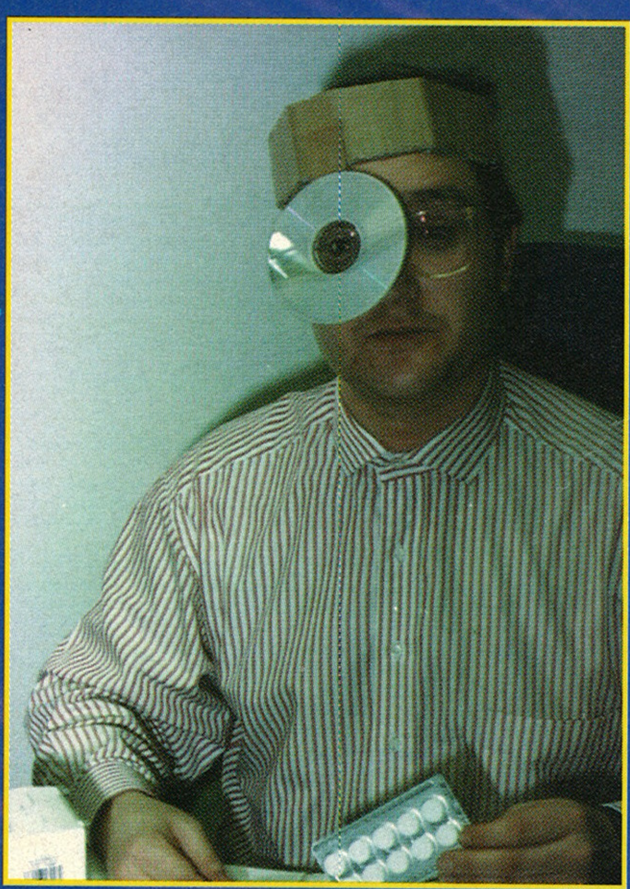
Es cierto. Somos la primera revista de videojuegos del mundo que regala un CD con una demo jugable. Mega Sega, publicación líder en su categoría, se desmarca del resto y os ofrece una interesante muestra de la versión de MICKEY MANIA para Mega CD. Un regalo tremendamente útil para los poseedores de dicho sistema y que no deja de serlo para los que no lo tengan, ya que los redactores de Mega Sega hemos ideado otras opciones para disfrutarlo. Estas son algunas de las posibles variantes si no tienes Mega CD.

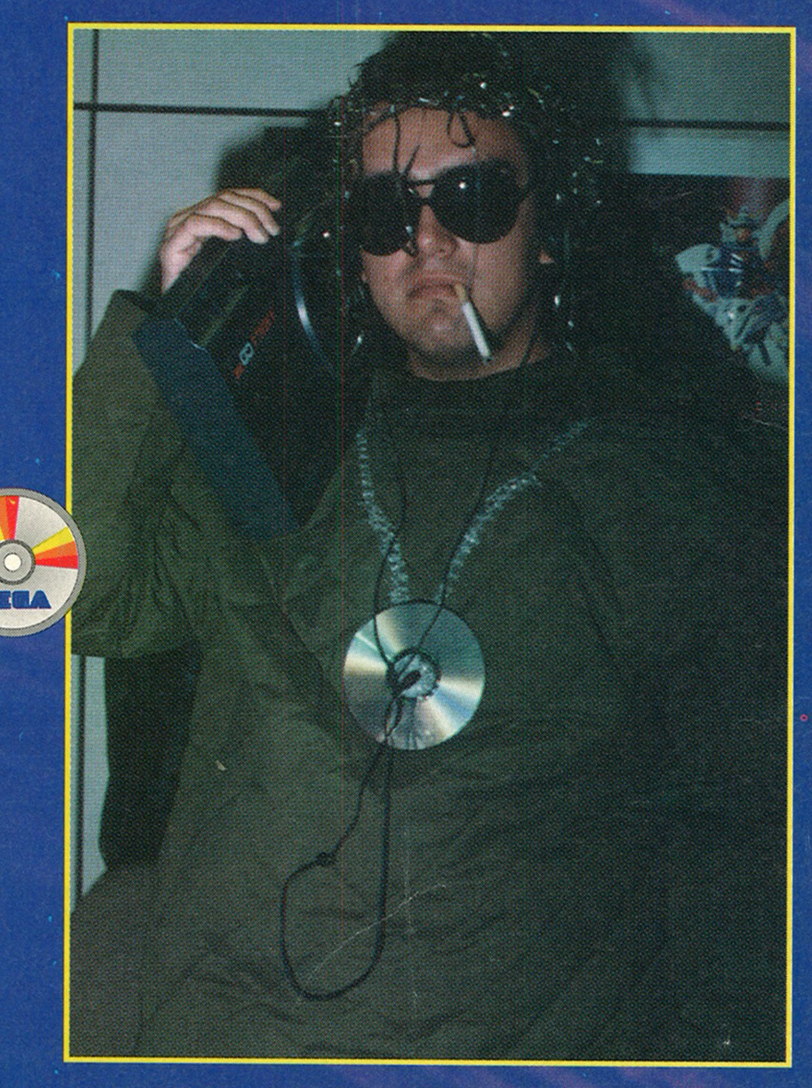
POSADONUTS

Distínguete de tus amigos a la hora del recreo. En la cafetería de la Facultad o en el desayuno familiar, usa este CD para depositar tu apetitoso donut. Lavable, con reflejo duplicador de grosor y compatible con donuts de chocolate.

EN BUENAS MANOS

Para practicar algunos juegos hay que ambientarse. Crear el entorno clínico adecuado es perfecto para jugar a los médicos y nada mejor que esta demo para simular uno de esos útiles para auscultar a los pacientes. Resultados probados.



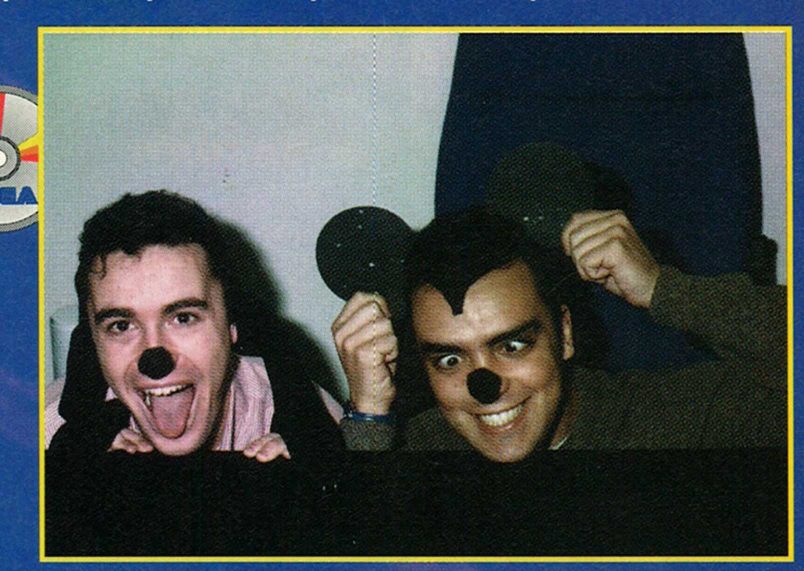


COMPLEMENTO DE MODA

Sorprende a tus amistades con un look psicodélico, una imagen cutre al estilo Paco Clavel, empleando uno o dos CD como pendientes, como hebilla o como gigantesco medallón. Rappel se morirá de envidia y no sin motivos.

FRISBI MODO GORE

Aunque sus creadores no pensaron esta posibilidad, si tapáis el hueco central con celo podréis disfrutar con un frisbi de mediana calidad –por su elevado peso y dureza del filo–. Si juegas en espacios abiertos es divertido; si lo haces donde hay gente, no tardarás en probar sus puños. Ideal para cortar el césped.



MICKEY Y GOOFY

Para esta utilidad necesitaréis dos CD y un par de calcetines de tipo «ejecutivo». Recorta una cartulina negra con la forma del CD y pégala en cualquiera de sus lados. A continuación, coloca los calcetines en las orejas de tu compañero. Una sóla precaución: procura que los calcetines estén limpios, si no verás cómo tu amigo cae fulminado.

COCHE DEL AÑO

Aunque es la opción más costosa (4 CD, 5 con rueda de repuesto) también es en la que tienes más posibilidades de demostrar tus dotes de diseñador. No corre mucho, no tiene agarre y su suspensión no merece tal nombre, pero tampoco dura tanto como para ser divertido. Al menos los constructores de Mega Sega no lo han logrado.

PACO PASTOR ABANDONA SEGA

¡ADIOS!

Lo advertimos hace algún tiempo y nadie quiso escucharnos. Sabíamos que la llegada de Carlos Yuste a Sega España sería el principio del caos y ahora empiezan a mostrarse los primeros síntomas de la tan temida metamorfosis. Paco Pastor, máximo responsable de Sega en nuestro país, ha comprendido por fin el alcance de aquella terrible decisión y ha puesto pies en polvorosa. Según los últimos rumores, el antiguo líder de Fórmula V ha decidido volver al mundo de la canción ligera con un nuevo conjunto llamado Fórmula Virtua (De Luxe). El primer disco de esta nueva etapa, «LEJOS, LEJOS, MUY LEJOS DE TI... Y MAS SI PUDIERA» incluye un tema en memoria de C. Yuste y se titulará «VOLVER A EMPEZAR». Para que os hagáis una idea del estado de Paco Pastor, observad alguna de las estrofas de esta canción: «....y desperté en medio del caos, fuego y llanto ante mis ojos, alrededor desolación, tengo que salir, tengo que escapar, aún hay tiempo para volver a empezar...». Buena suerte compañero en tu nueva andadura.

NOTICIAS

UN INFIERNO EN CASA

- NUEVO JUEGO
- POR OCEAN
- SATURN

MEGA SEGA recibe toda clase de noticias interesantes, pero la última ha sido especialmente atractiva. **Ocean** está desarrollando una versión para ***Saturn*** de uno de sus mayores éxitos: **INFERNO**. Los programadores, **DiD**, quieren realizarlo de una manera independiente, sin tener que pasar por las manos de **Ocean** y, ademas, pretenden convertirlo para todos los formatos de CD (***Saturn*** incluida). Para aquellos que no sepan de qué va **INFERNO**, les aclaramos que se trata de una aventura espacial que utiliza gráficos renderizados y una infinidad de polígonos. También contiene secuencias de vídeo entre nivel y nivel. No es necesario decir que la versión para la ***Saturn*** será la primera en aparecer en nuestra revista.

UN RATON MUY LISTO

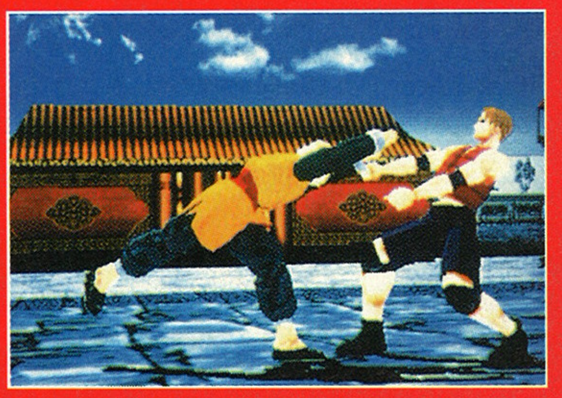
- NUEVO JUEGO
- POR SUNSOFT
- SATURN

El mes pasado os dimos una breve noticia sobre la entrada de **MYST** para el ***Mega-CD***. Este mes os anunciamos que este maravilloso juego va a penetrar los umbrales de la ***Saturn***. Se trata de una aventura donde un explorador tendrá que descubrir los secretos de un mundo digno del mismísimo Julio Verne. El lanzamiento coincidirá con la aparición de un ratón para la ***Saturn***.

VIRTUA FIG

- NUEVO JUEGO
- POR SEGA
- SATURN

Mientras la esperada consola ***Saturn*** hace estragos en el mercado japonés, el primero de los títulos también hace de las suyas: **VIRTUA FIGHTER**, una perfecta conversión de la recreativa. En una nota de prensa que nos ha conmocionado, Yu Suzuki, director del equipo **AM R&D2**, ha reconocido que ya han comenzado los trabajos para hacer la conversión para ***Saturn*** de la segunda parte del juego. El lanzamiento de este programa que, a buen seguro causará furor, está previsto para el verano.



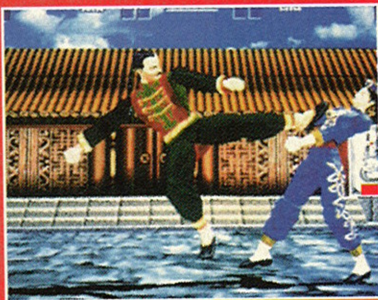
▲ *Un buen ejemplo de lo que se podría hacer con algún redactor de esta revista.*

LLEGA OTRO TITULO LEGENDARIO

- NUEVO JUEGO
- POR INFOGRAMES
- SATURN

También os mencionamos que **Infogrames** estaba convirtiendo el **ALONE IN THE DARK**, el exitoso título de ***PC***, para ***Mega-CD***. Pues también lo están haciendo para la ***Saturn***. El argumento gira en torno a un detective privado que debe resolver una serie de crímenes. Además de los increíbles gráficos renderizados y de las secuencias de cine, **ALONE** incluye puzzles que te mantendrán en vilo.

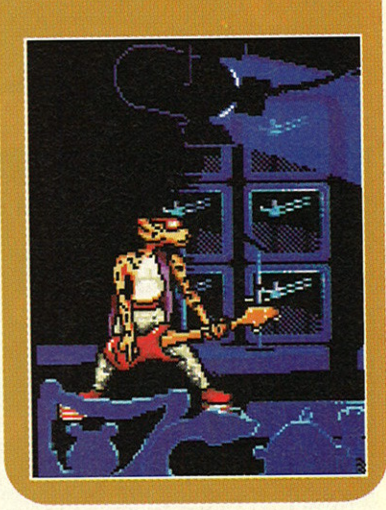
HTER 2 PARA SATURN



EL MAS BRUTAL

- NUEVO JUEGO
- POR GAMETEK
- 32X

El beat'em up por excelencia de la compañía **Gametek**, **BRUTAL**, está preparándose para hacer una espectacular entrada en el mundo de la **32X**. Si la anterior entrega era un gran ejemplo de técnica y jugabilidad, imaginaos el nivel que puede alcanzar el programa utilizando todas las posibilidades de la **32X**. Para su aparición en este nuevo sistema recibirá el nombre de **BRUTAL 2000**, e incluirá nuevos golpes, movimientos y un buen amasijo de caracteres. Tendréis un completo reportaje mas adelante.



STREET RACER

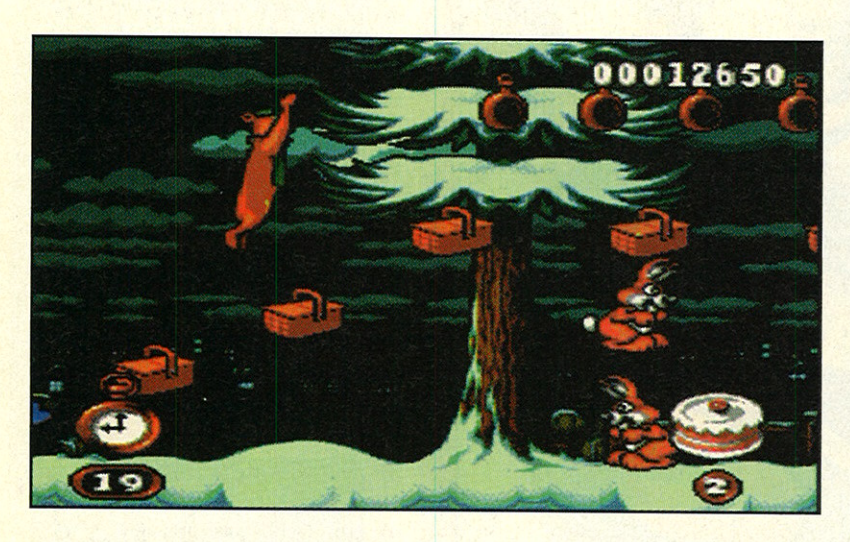
- NUEVO JUEGO
- POR UBISOFT
- 32X

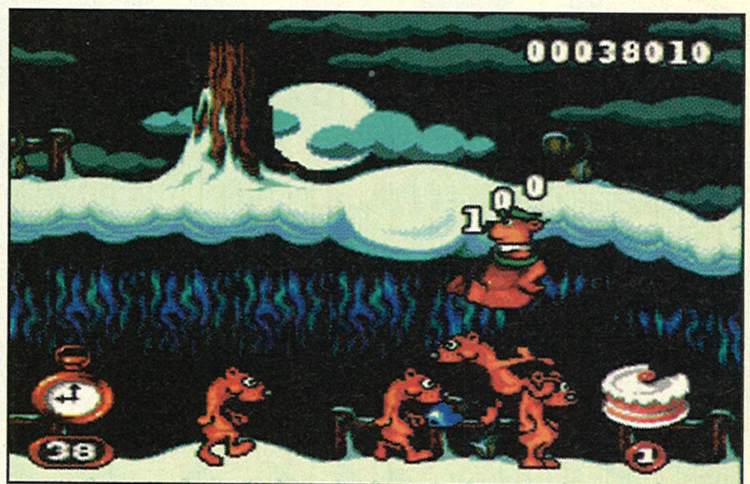
Vivid Image y **Ubisoft** se han puesto las pilas y pretenden convertir el conocido juego **STREET RACER** para la **32X**, después del gran éxito que ha tenido la versión para ***Mega Drive***.
Esto puede significar un buen proyecto para el futuro de la compañía francesa. Su intención es la de desarrollar un **STREET RACER** mejor que el anterior. ¿Lo conseguirán?

MAS LISTO QUE LOS OTROS

- NUEVO JUEGO
- POR GAMETEC
- MEGA DRIVE

Ten cuidado con tu cesta de la comida, porque el famoso oso del parque Jellystone vuelve a atacar con una nueva aventura. Con una crisis ecológica por venir, Yogi tendrá que vagar por cerca de 20 niveles donde se enfrentará a todo tipo de fenómenos meteorológicos para intentar salvar a sus compañeros del desastre. Yogi contará con una inestimable ayuda: su gran amigo Boo-Boo. No os perdáis la review del número que viene.





OTRO PATO

- NUEVO JUEGO
- POR SEGA
- MEGA DRIVE

El famoso pato de la Warner, Daffy Duck, va a hacer su aparición en el mundo de la ***Mega Drive*** por cortesía de **Sega**. **DAFFY IN HOLLYWOOD** hace que nuestro héroe tenga que buscar fortuna y gloria luchando a través de una serie de niveles de plataformas. Durante su su aventura se irá encontrando con una serie de enemigos conocidos por todos nosotros. **Probe** ha sido la casa encargada de programar esta versión y tendréis una completa review el mes que viene.

HA NACIDO UNA ESTRELLA

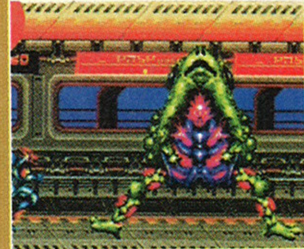
- GAME
- POR SEGA
- MEGA DRIVE

Sega ha vuelto a lanzar un juego de plataformas parecido a **SONIC**, pero esta vez con un héroe nuevo: Ristar. Este personaje con forma de estrella tiene como único objetivo en su vida sobrevivir mientras recorre todos los niveles del juego. Ristar es una mezcla de acción plataformera y de un shoot'em up en toda regla. Merece nombrarse que la acción es muy parecida a **SONIC**, pero reconocemos que no le llega ni a la punta del zapato. El mes que viene, más.

LOS ALIEN ATACAN DE NUEVO

- NUEVO JUEGO
- POR TREASURE
- MEGA DRIVE

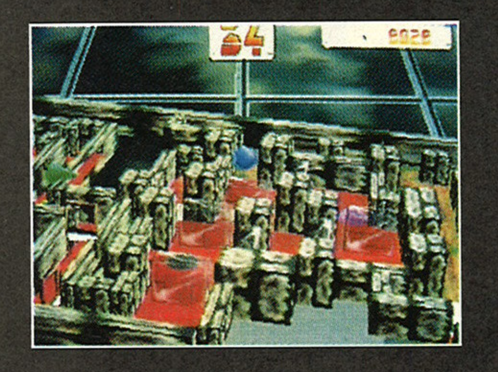
La prestigiosa casa de programación **Treasure** no ha parado de trabajar ni un momento. **ALIEN SOLDIER** es un juego que quiere hacer frente al impresionante PROBOTECTOR de **Konami**, con un scrolling y estilo de lucha muy parecidos. La historia se desarrolla en el año 2010: los Shenanigans esperan la llegada de skull y sus Crossgun forces, una serie de monstruos que no tienen otra cosa que hacer más que esclavizar otros mundos. Hay un montón de armas, grandes jefes y una acción frenética. Disfrutadlo.



EL LABERINTO DE LA LOCURA

- NUEVO JUEGO
- POR TAITO
- SATURN

Un juego que utiliza toda la textura que da la potencia de la ***Saturn***. Traducido como **BALLS** en japonés, el objetivo es guiar a un curioso personaje hacia la salida en el menor tiempo posible y sin necesidad de pasar por muchas complicaciones. Si las previsiones se cumplen, nos encontramos ante otro gran juego para la ***Saturn***.



EL PRINCIPE DE PERSIA

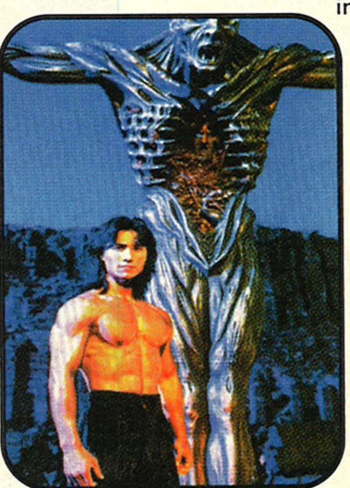
- NUEVO JUEGO
- POR PSYGNOSIS
- MEGA DRIVE

La saga del PRINCIPE DE PERSIA continúa con **THE SHADOW AND THE FLAME**. **Psygnosis** ha decidido ofrecer a los usuarios de ***Mega Drive*** toda la diversión que un buen juego de acción y espadas puede ofrecer. El caso es que no les ha preocupado mucho la primera parte, puesto que en esta nueva aventura hay mucha mas animación, mas escenarios y una buena variedad de movimientos de esgrima. **Psygnosis** lo lanzará en el 1995 y nosotros te contaremos todos los detalles.

LA PELICULA ES MORTAL

- PELICULA
- POR NEW LINE

MORTAL KOMBAT tiene un presupuesto de 21 millones de dólares y será dirigida por Paul Anderson. La película recorre todos los escenarios de lucha de Liu Kang, Kano y Sonya mientras se acercan al castillo de Goro. El objetivo de los productores es incluir el máximo posible de personajes sacados del famoso juego. Algunos actores de la talla de Christopher Lambert sustituirán a Rayden y sus colegas en la vida real.



SACADO DE LA TELE

- SHOW DE TV
- POR SEGA
- EXCLUSIVE!

La última creación de Disney para TV hallegado a Sega. Con el objetivo de que llegue a los más peques, Bonkers es una explosiva mezcla de diferentes estilos de juego con los Bonkers intentando evitar que la gente no se lleve los tesoros, construyendo muros y poniendo cajas alrededor. Podemos encontrar cinco sub-niveles durante la acción, con una pequeña sección de plataformas entre ellos. Bonkers esta casi finalizado y pronto tendréis una completa review.

DEMASIADO REAL PARA SER SOLO UN JU

DRACULA UNLEASHED
El señor de la noche no descansará hasta probar tu sangre. Afila tu intuición y descubre las pistas para desenmascararle. Más te vale.

BATTLECORPS
Tú todavía no lo sabes, pero tu cuerpo es mitad máquina mitad humano. ¡Eres un Cyborg! Abrete camino entre más de 20 zonas de batalla en 3D. ¡Y qué se salve quién pueda!

16-BIT
POWER — ON
ON OFF POWER
VOLUME RESET
MEGA DRIVE SEGA

DUNE
Un juego de película. En el año 10.191 todo ha cambiado. Y si todavía no has visto la película deléitate con más de 30 minutos de conversación y secuencias digitalizadas de la obra maestra de David Lynch.

EXCLUSIVO PARA USUARIOS DE:

¿Hasta dónde puede llegar la tecnología digital en un videojuego? Si te lo has preguntado muchas veces, los nuevos títulos de MEGA CD, van a despejar todas tus dudas. ¡¡La realidad se hace interactiva para sacudir tus sentidos!! ¡Imágenes reales mediante sistema TRU-VIDEO!. ¡Q-SOUND! ¡Efectos de ZOOM multidimensionales y rotaciones de 360º que no podrás explicarte! Enfréntate a la realidad. No has vivido nada parecido. ¿Te imaginas cuando además tus juegos en MEGA CD se vean potenciados por la fuerza desatada de los 32 Bits de la MD 32X? Esto sí que es fuerte.

FORMULA 1 RACING
¡Agárrate! No hay nada más real, mete la primera y déjate llevar. Tienes madera de campeón y ahora puedes demostrarlo. ¡Acelera y suelta toda tu adrenalina!.

JURASSIC PARK
La más bestial aventura en un Parque no apto para cardíacos. Rescata los huevos de 7 especies distintas y destruye a los monstruos. ¡Van a por tí!.

SEGA
MEGA DRIVE

TOM CAT ALLEY
Te puedes quedar sin respiración con este simulador supersónico de altos vuelos. Demuestra que tus reflejos son más rápidos que tu vista y abre fuego. ¡Para pilotos de hielo!.

SATURN, EL NUEVO PRODIGIO DE SEGA

Con apenas un par de semanas de vida en Japón, ***Saturn***, el nuevo sistema de **Sega** ha empezado a revolucionar el competitivo mercado nipón. **MEGA SEGA**, consciente del interés de sus lectores por esta excepcional consola, os ofrece uno de los periódicos avances que, a partir de ahora, pasarán a ser cita obligada en nuestra publicación hasta la llegada de la ***Saturn*** a España. Como esa fecha parece aún bastante lejana, sólo podemos aliviar vuestras ansias con reportajes como este. Estas son sus características.

CPU:
2 SH-2 32 Bit a 28.6 Mhz y 25 MIPS.

MEMORIA:
VRAM: 12 Mb.
RAM PRINCIPAL: 16 Mb.
RAM SONIDO: 4 Mb.
RAM BUFFER: 4 Mb.
BOOT ROM: 4 Mb.
BATTERY RAM: 2 Mb.

GRAFICOS:
RESOLUCIONES: 640X224 y 352X224.
COLORES: 32.768 (24 bit).
SPRITES Y POLIGONOS: VDP1
CHIP DUAL FRAME BUFFER.
ESCENARIOS: VDP2 CHIP, 5 PLAYFIELD SCROLLING,
2 PLANOS DE ROTACION.

SONIDO:
PROCESADOR: 68EC000 16 BIT a 11.3MHZ.
COPROCESADOR: YAMAHA FH1.
32 CANALES FM, PCM, 44.1 KHZ SAMPLING FRECUENCY.
DSP 128 PASOS/44 KHZ.

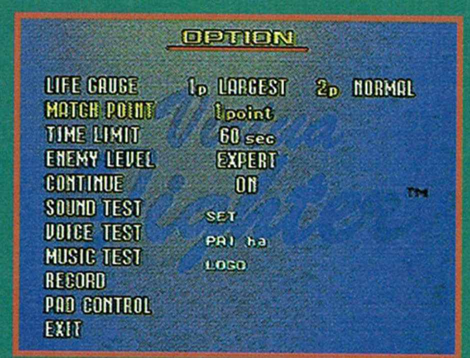
ALMACENAMIENTO:
CD ROM DOBLE VELOCIDAD.
SLOT DE CARTUCHOS.
BACK-UP CARTRIDGE.

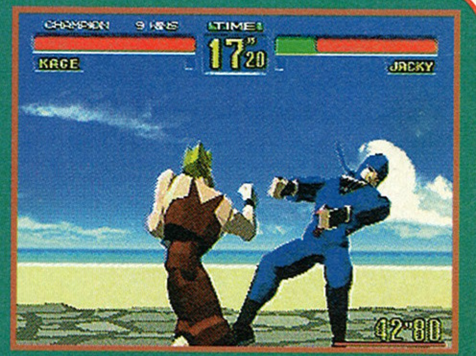
...Y ASI ES SU PRIMER JUEGO:

VIRTUA FIGHTER.

El nuevo sistema creado por **Sega** comenzará su andadura con uno de los títulos más emblemáticos y espectaculares de sus especialistas en recreativas **AM2**. Este genial grupo programador son los autores, entre otras, de maravillas lúdicas tales como DAYTONA USA, VIRTUA RACING o del propio **VIRTUA FIGHTER** de recreativa. En la versión para ***Saturn*** de este último juego, podremos disfrutar de una calidad gráfica de ensueño en escenarios y personajes, con un zoom perfecto, rotaciones impecables y movimientos de pantalla. Para acompañar a este impecable entorno visual, nada mejor que una selecta y contundente gama de efectos sonoros, voces digitalizadas y un repertorio de melodías dignas del mejor estéreo.

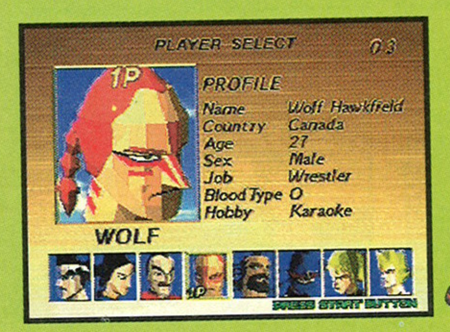
Pero si en algo encontraréis irresistible **VIRTUA FIGHTER**, es en su jugabilidad. Los ocho protagonistas son todo un alarde de facultades y sus movimientos especiales, además de espectaculares, cumplen el requisito fundamental de la sencillez a la hora de ejcutarlos. Ritmo frenético de juego, modo Versus y Ránking, cuatro niveles de dificultad, posibilidad de seleccionar el número de asaltos por combate y nivel de energía y una alucinante fase final de bonus con Dural, un enemigo metálico y andrógino. En definitiva, una maravilla de la técnica y excelente comienzo para el nuevo sistema de **Sega**.

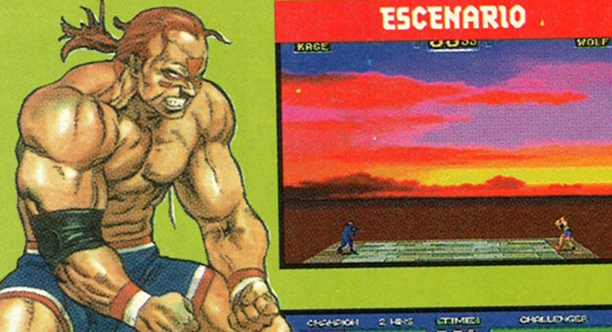


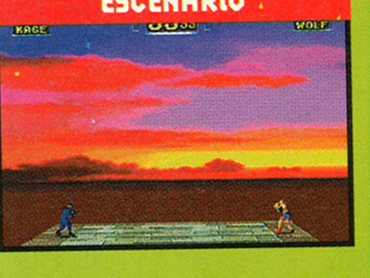


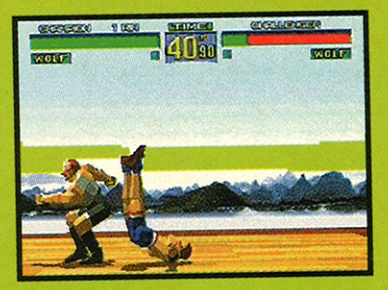
WOLF

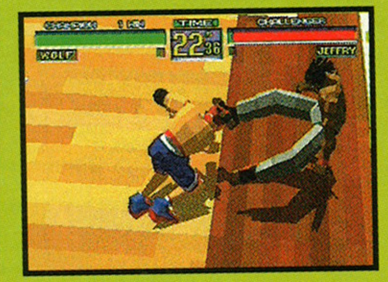
NOMBRE: Wolf Hawkfield.
PAIS: Canadá.
EDAD: 27 años.
SEXO: Hombre.
OCUPACION: Luchador de Wrestling.
GRUPO SANGUINEO: 0.
AFICIONES: Karaoke.





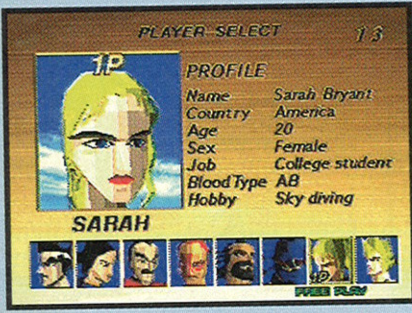


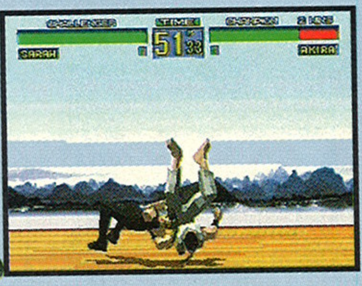




SARAH

NOMBRE: Sarah Bryant.
PAIS: EE.UU.
EDAD: 20 años.
SEXO: Mujer.
OCUPACION: Estudiante.
GRUPO SANGUINEO: AB.
AFICIONES: Deportes de invierno.





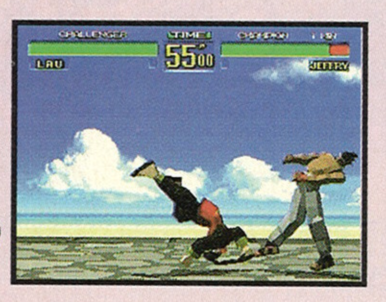
PAI

NOMBRE: Pai Chan.
PAIS: Hong Kong.
EDAD: 18 años.
SEXO: Mujer.
OCUPACION: Estrella de artes marciales.
GRUPO SANGUINEO: 0.
AFICIONES: Bailes tradicionales..

LAU

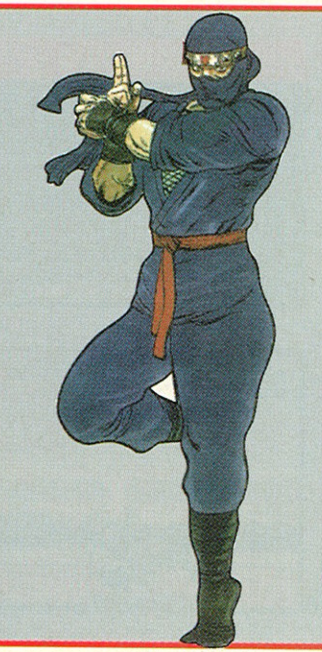
NOMBRE: Lau Chan.
PAIS: China.
EDAD: 53 años.
SEXO: Hombre.
OCUPACION: Cocinero.
GRUPO SANGUINEO: B.
AFICIONES: Poesía china.

ESCENARIO

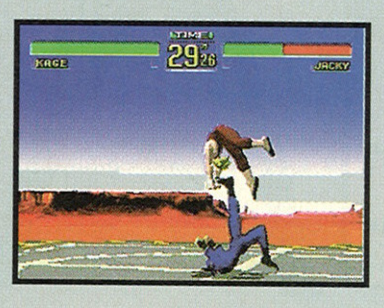


KAGE

NOMBRE: Kagemaru.
PAIS: Japón.
EDAD: 21 años.
SEXO: Hombre.
OCUPACION: Ninja.
GRUPO SANGUINEO: B.
AFICIONES: Maah-jong.



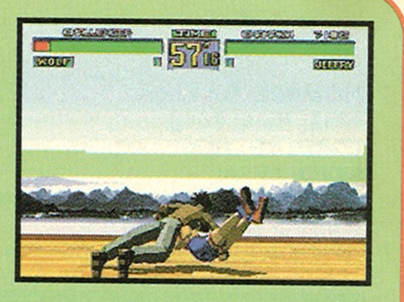
ESCENARIO



JEFFRY

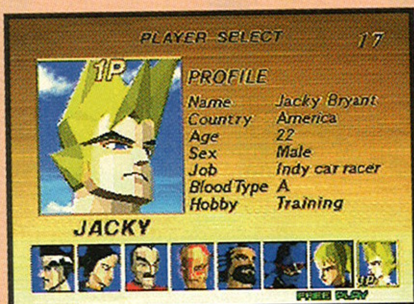
NOMBRE: Jeffry Mcwild.
PAIS: Australia.
EDAD: 36 años.
SEXO: Hombre.
OCUPACION: Pescador.
GRUPO SANGUINEO: A.
AFICIONES: Música Reggae.

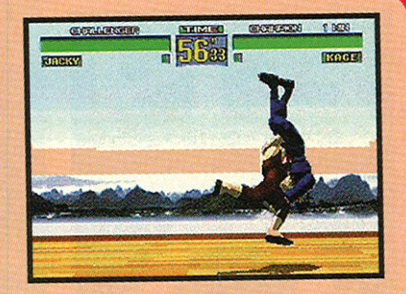
ESCENARIO

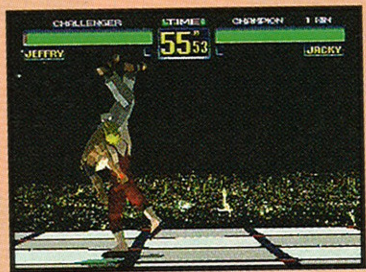


JACKY

NOMBRE: Jacky Bryant.
PAIS: EE.UU.
EDAD: 22 años.
SEXO: Hombre.
OCUPACION: Piloto de Indy Cars.
GRUPO SANGUINEO: A.
AFICIONES: Sus entrenamientos.

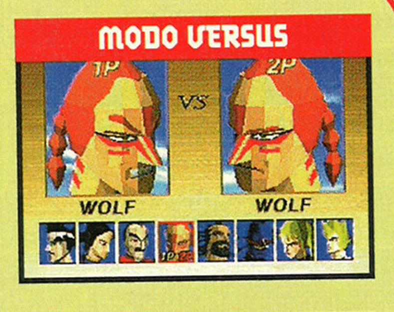






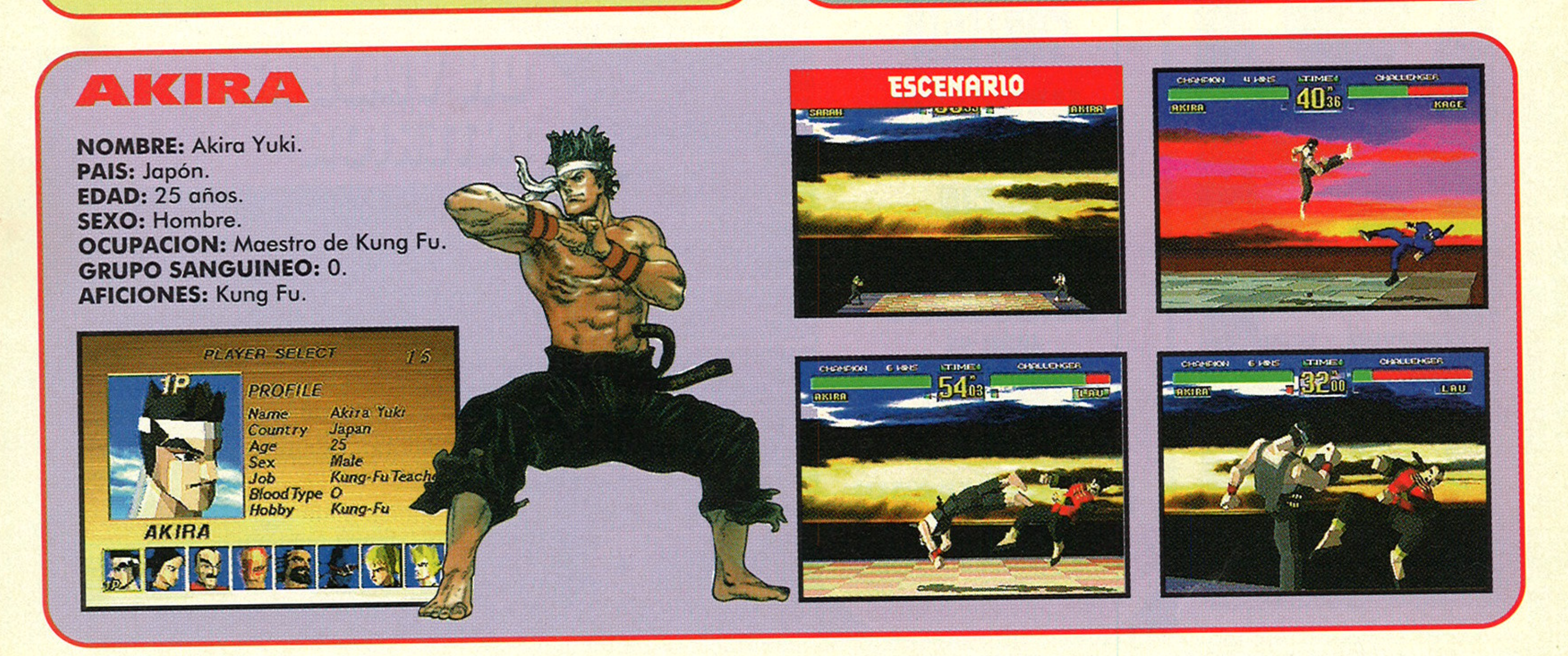
MODOS DE JUEGO

Las modalidades de juego en **VIRTUA FIGHTER** son básicamente tres: Arcade, Versus y Ránking. La primera de ellas, Arcade, es una réplica de la recreativa, sólamente que con más opciones y posibilidades. La segunda, Versus, es quizás el modo más atractivo en un juego de lucha. Por último, el modo Ránking consiste en una competición por rondas, a dos asaltos y sin continuaciones. Todo un universo de posibilidades al servicio de la jugabilidad.



AKIRA

NOMBRE: Akira Yuki.
PAIS: Japón.
EDAD: 25 años.
SEXO: Hombre.
OCUPACION: Maestro de Kung Fu.
GRUPO SANGUINEO: 0.
AFICIONES: Kung Fu.



EN PROCESO

STREET RACER

Como dice la novia de nuestro jefe de sección "Todo lo que se hace, se puede mejorar". Este dicho puede ser aplicado a la guerra que mantienen Sega y Nintendo. Cuando los usuarios de la *SNES* se vieron sorprendidos por STUNT RACE FX, los de *Mega Drive* suspiraron por el VIRTUA RACING; los de Nintendo se rompían las neuronas con ZELDA y Sega contraatacaba con SOLEIL. El caso es que las dos consolas estarían igualadas, si no fuera por un detalle que daba ventaja a NES: SUPER MARIO KARTS. Ubi Soft será la encargada de poner los puntos sobre la íes en breve. Los programadores de Vivid Image y Ubi Soft querían un juego que superase a SUPER MARIO KART. STREET RACER es el resultado y la versión de *SNES* ha sido catalogada como uno de los mejores modo 7 en el mercado. Para *Mega Drive*, Vivid ha tenido que estrujarse el cerebro, ya que esta consola no posee las mismas facilidades en el scaling, ¿o si?

PROYECTO
STREET RACER

FABRICANTE
UBI SOFT

INICIO
MARZO 94

LANZAMIENTO
ABRIL 95

FORMATO
MEGA DRIVE 32X

PROGRAMADORES
VIVID IMAGE

UN VIAJE AL INTERIOR

Vivid Image quiso mostrarnos la cantidad de opciones que contiene el nuevo juego. Esta característica le convierte en un programa bastante jugable, incluso para los más negados en los cartuchos de coches. Dispuestos a aprovechar toda la potencia del motor de la consola, decidieron que, o lanzaban un juego capaz de utilizar toda la fuerza de la máquina, o ni se molestarían en programarlo. El resultado es una pantalla de opciones que te permite fabricar tus propios torneos, con diferentes niveles de competición, diferentes circuitos y más dificultades. Para evitar que el jugador se salga de las normas, los programadores han puesto algunas limitaciones a este número de opciones, que tendréis que comprobar vosotros mismos.

DIME QUE CONDUCES Y TE DIRE COMO ERES

Puedes elegir entre ocho jugadores. **Vivid** ha dotado a cada uno con cinco atributos: aceleración, velocidad, agarre, ataque y defensa. Cada uno prefiere un circuito.

HODJA NASREDDIN

Es el más viejo y viene de las místicas tierras de Turquía. Su medio de transporte es una alfombra, un poco lenta pero con gran agarre. Sus movimientos especiales son un campo de fuerza y una pequeña descarga.

BIFF

Es el típico personaje que si nos lo encontramos en la calle salimos huyendo despavoridos (como si hubiésemos visto a la novia de R. Dreamer en ropa interior). Va armado con un bate de beisbol y conduce un buggy 4WD.

SUZULU

Es un guerrero zulú, su coche está hecho con palos y piedras (es algo frágil, pero las pieles de rinoceronte que lo cubren lo hacen muy terrorífico). Cuando se enfada puede utilizar sus poderes vudú.

RAPHAEL

Es el típico italiano chulo, rico y con almorranas (¿será por eso por lo que The Punisher, alias Raúl Montón, no cesa de rascarse las pelotas?), que conduce un coche muy caro y posee un buen arsenal de armas.

FRANK

Tiene mas de 100 años, y es el equivalente al gorila en SUPER MARIO KART: fuerte y sólido. Su especie de Cadillac (conocido en España como el Skoda Rapid), es muy rápido en las aceleraciones, pero por su peso no puede alcanzar gran velocidad punta.

SUMO SAN

Un luchador de sumo venido del futuro. Obviamente, su vehículo cuenta características futuristas. Va armado con un arsenal eléctrico y acuático y, ademas, puede llegar a atizarte un buen mandoble.

SURF SISTER

Se parece en algunos aspectos a la novia de De Lúcar (posee la misma pechonalidad), pero no tiene nada que ver en el físico. Surf Sister es una chica que conduce un coche hortera con neumáticos hinchables que te desplazan de la pista.

HELMUT VON POINTENEGGER

Un ex-piloto de la Segunda Guerra Mundial, con un coche que representa su amor por el aire. Su vehículo es relativamente rápido, aunque el peso de las alas le resta velocidad. Entre sus armas destacan las famosas sierras asesinas.

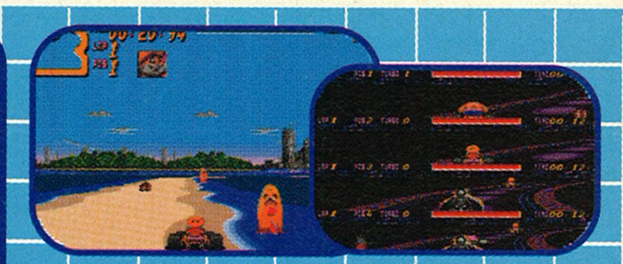
▲ Creo que han subido mis acciones de aceros.

▲ Podemos elegir varios tipos de circuitos.

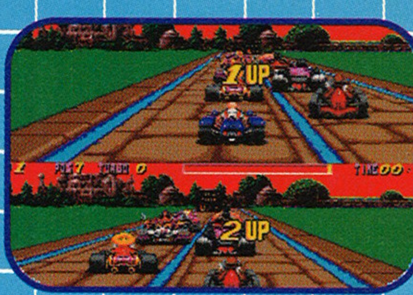
UNA ORGIA DE DIVERSION

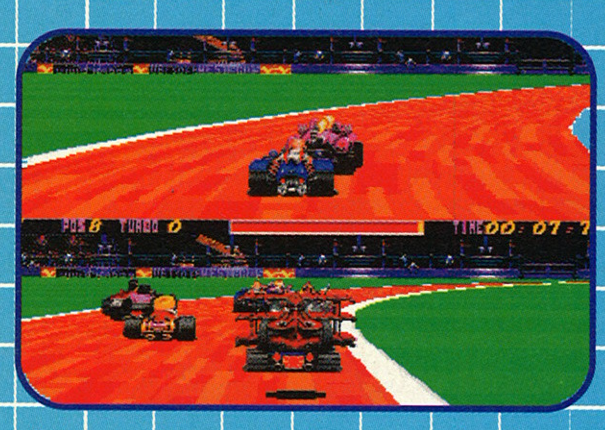
La opción más atractiva del **STREET RACER** es el modo de cuatro jugadores. ¿Cómo es posible que se pueda hacer en la ***Mega Drive***? **Vivid Image** nos lo explica: "esa parte la pensé por la noche", nos cuenta el programador jefe Harris Fernandez. Como se demostró en el THEME PARK de **Bullfrog**, la ***Mega Drive*** posee un gran poder oculto. No hay pérdida de velocidad cuando la pantalla de divide en cuatro. Harris trabajó en la velocidad de los escenarios y fue añadiendo coches, viendo que no se ralentizaba. Si se consigue esto, es posible cualquier cosa.

▲ *Gran primicia: todos los redactores de la revista.*

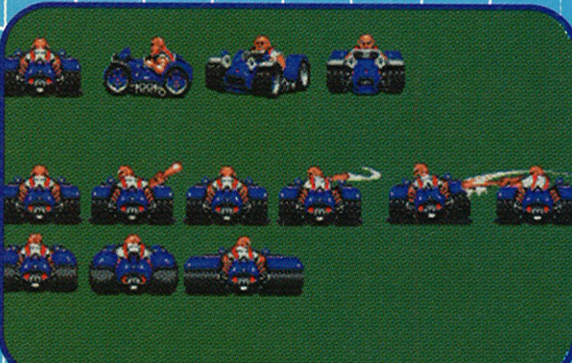


▲ *Benidorm es uno de los lugares más visitados en el juego.*





▲ *Como se entere tu madre de que corres sobre el parquet...*



▲ *Magnífica pantalla, ¿verdad?*

A TODA PASTILLA

"Queremos que la gente vea que este juego es real, que no les engañamos", nos dice Mev Dinc, que tiene bastante experiencia en el tema de juegos de carreras y conoce casi todos los trucos. En **STREET RACER** los coches van controlados por unas rutinas que hacen que siempre quieran ganar, dándole más emoción a cada carrera. La CPU del ordenador controla tus progresos y va adaptando los otros bólidos a tus habilidades. Todo sea por el entretenimiento. "No hay nada más aburrido que jugar a un juego de coches y estar solo durante toda la carrera", comenta Mev. Cuando acaba la carrera, tienes la posibilidad de ver la repetición desde todos los ángulos y desde diferentes puntos de vista. Es posible observar tus evoluciones durante la carrera o, si lo prefieres, a los demás jugadores uno por uno. Existe también una opción que te permite hacer zoom sobre el circuito. Pero lo más glorioso de este cartucho es el modo cuatro jugadores, donde pueden ver la repetición independientemente unos de otros. "Esto no era posible en la ***SNES***", confirma Mev. Pero eso ya lo sabíamos.

Y MUCHO MAS

Es obligado mencionar, por su espectacularidad, las dos fases de bonus. El Fútbol y la Lucha Libre utilizan el modo scaling, pero sólo en los goles y en las salidas de ring. El Fútbol está bien realizado y es bastante jugable; como siempre la ***Mega Drive***, es capaz de utilizar el modo cuatro jugadores, mientras que la ***Super Nintendo*** sólo permite dos. La Lucha Libre consiste en una pelea de todos contra todos, intentando echar al resto de los jugadores del ring y evitando que hagan lo mismo contigo.

▲ *El Logronés ha sumado otro negativo.*

METAL

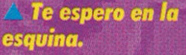
En el último CES que tuvo lugar en Chicago, fuimos sorprendidos por este magnífico título que estaba funcionando en lo que parecía una primera versión de la actual 32X. Aquella primera sorpresa se convertiría en METAL HEAD, un fabuloso programa que, a buen seguro, os conquistará con sólo leer estas páginas.

La verdad es que los japoneses tienen una especial habilidad para hacer que todo se desmorone (acordados de la cantidad de veces que Tokio fue destruida por las fauces de Godzilla). Por fortuna para los nipones, siempre aparece en el último momento un fabuloso robot construido para bien de la humanidad que les acaba sacando las castañas del fuego.

En esta ocasión, y utilizando una perspectiva en primera persona, METAL HEAD combina la endiablada acción de juegos como el DOOM y el prodigio técnico en animación y gráficos de los polígonos de VIRTUA RACING.

La acción comienza cuando unos malvados terroristas toman la ciudad por la fuerza. Tu misión será manejar un robot construido por el gobierno para combatir a los villanos. Tendrás que destruir todos los androides rebeldes que encuentres por las calles de la ciudad.

Los caracteres permiten exprimir la 32X hasta los limites más insospechados, demostrando su habilidad para generar polígonos. Todos los movimientos son increíbles y se desarrollan en tiempo real. En lo alto de la pantalla aparece un mapa que te servirá de guía. Seguro que ya os pica la curiosidad de poneros a los mandos de esta fabulosa máquina al servicio del bien. Pronto tendréis una fantástica review.



▲ Te espero en la esquina.

▲ Pryconsa le ofrece los mejores apartamentos en Torrevieja.

LA PAZ ES CARA

Mientras el paso del tiempo hace que nos adentremos en un nuevo siglo, el destino de la humanidad está pendiente de un hilo. Pequeñas guerras civiles surgen por todos lados, creando peligrosos desórdenes sociales. Los gobiernos se encuentran desconcertados y los ideales nacionalistas surgen por todas partes. Pero una luz de esperanza aparece entre todo este caos: el Consejo Mundial acuerda formar la Federación, un órgano que ayude a preservar la paz.
Este organismo, después de muchas disputas, logra instaurar la paz mundial; pero, pasados cinco años, pequeños grupos de población empiezan a disentir de los acuerdos tomados por la Federación. Estos grupos disidentes amenazan con destruir el orden establecido con sus continuos atentados terroristas. Los gobiernos deben actuar con rapidez y contundencia si quieren acabar con los desestabilizadores: es la hora de Metal Head.

HEAD

▲ ¡Al paredón!...

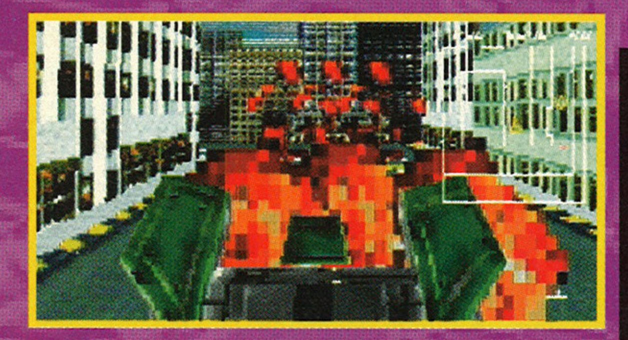
▲ Un simpático androide paseando el palmito por la Calle Mayor.

▲ Bonito camión de la basura.

▲ A mí direcciones prohibidas.

▲ ¿Donde he aparcado el coche?

▲ No sabía que los Skoda eran así por dentro.

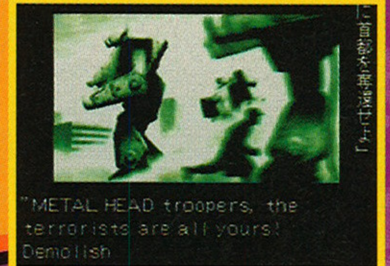


TIEMPO LIMITE

Una característica curiosa del juego es el tiempo límite que aparece en cada nivel. Este efecto transforma lo que podría ser una caza y captura de lo más tranquila en una alocada carrera por destruir al enemigo antes de que el cronómetro llegue a cero. Si no lo haces, los malvados romperán tu fortificación.

LICENCIA PARA MATAR

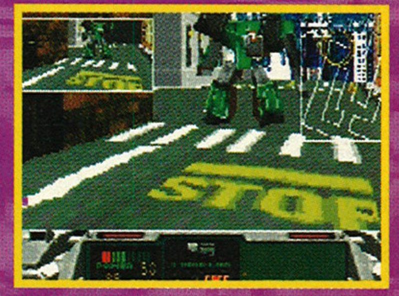
Las fuerzas enemigas están compuestas tanto de personal humano como mecánicos. Ambos tiene que ser destruidos y aniquilados para completar la misión. Los jeeps, tanques y vehículos de transporte están siempre apoyados por un buen grupo de escuadrones aéreos, que constituyen un peligroso obstáculo para tu robot por su poder destructivo. Las fuerzas rebeldes son dueños de un arsenal de androides que deben ser arrasados antes de que causen estragos.



PARA VERLO BIEN

De manera similar a VIRTUA RACING, **METAL HEAD** tiene cuatro vistas desde las que puedes observar toda la acción. Después del esbozo que te muestran antes de cada misión, la perspectiva aparece desde detrás de la cabeza del robot. Durante la partida, el usuario puede cambiar la visión para ajustarla a su táctica particular. Además de la perspectiva a toda pantalla y en primera persona que aparece al principio, es posible seleccionar una vista de pájaro, que nos ofrece la acción como si estuviésemos situados a unos cuantos kilómetros de distancia. También existe la perspectiva a ras del suelo, colocada debajo del pie del robot. Mientras la misión avanza y la dificultad aumenta, tendrás que ir cambiando el punto de vista para aumentar tu eficacia en la mayor medida posible.

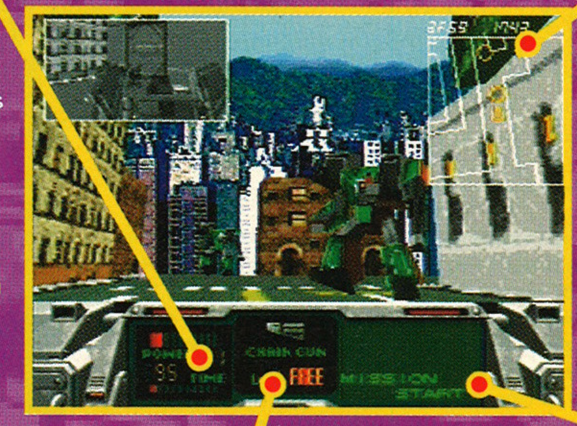
▲ *Asomate al balcon, carita de azuzena...*



▲ *Espero que no vengan los de la grua.*

LOS MANDOS

Aunque la máquina pesa millones de toneladas, una vez dentro parece que es ligera como la mantequilla Flora. El sistema de control es de lo más común: DELANTE, DETRAS, IZQUIERDA y DERECHA. Además cuentas con la opción de un acelerador, una función que resulta bastante operativa a la hora de perseguir a los enemigos.



TIEMPO

El tiempo es limitado, por lo que debes ir lo más rápido posible.

RADAR Y MAPA

La flecha indica tu dirección y los puntos amarillos la situación del enemigo.

VENTANA DE ARMAMENTO

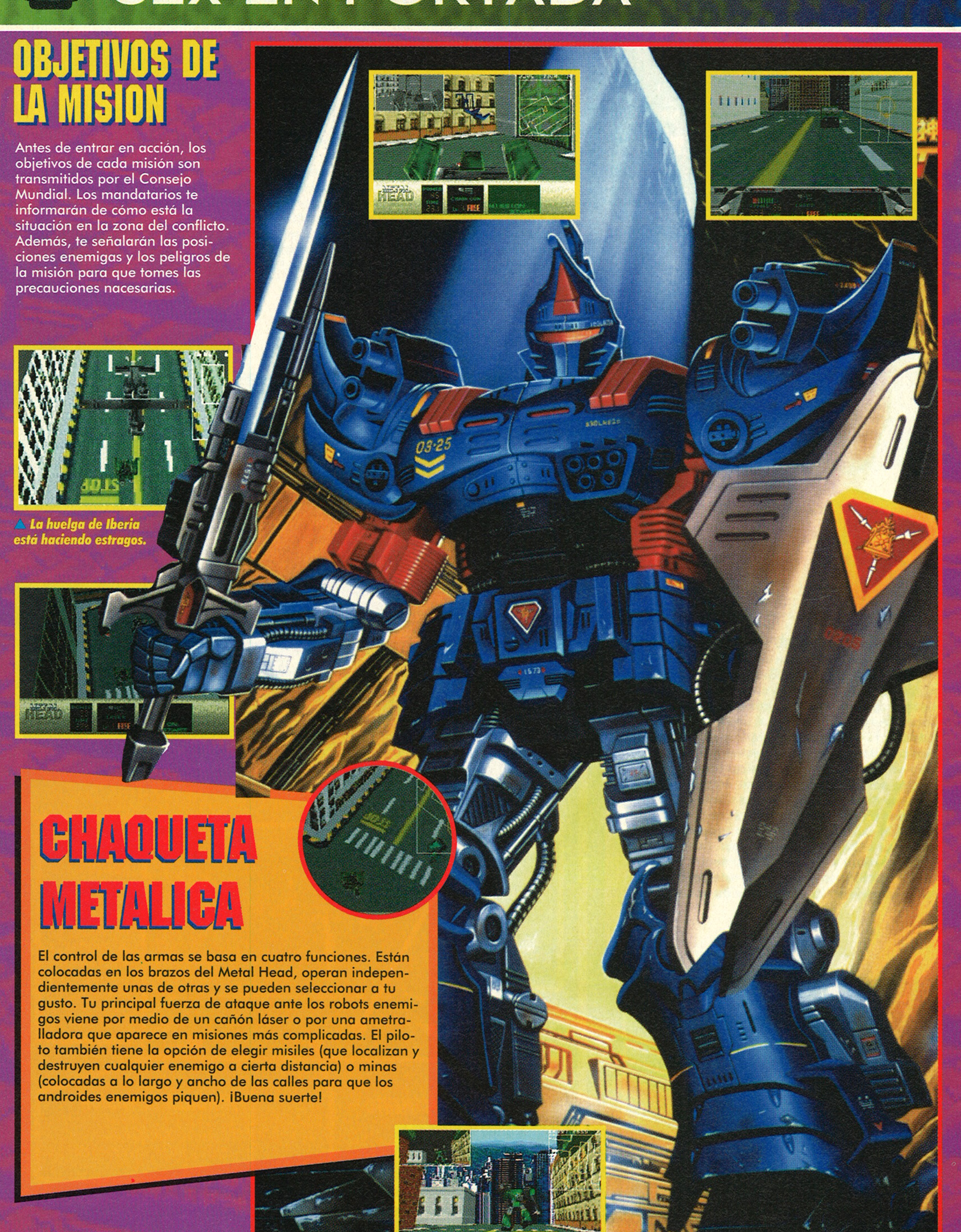
Te indica el arsenal del que dispones (Free significa armas ilimitadas).

PANTALLA DE MISION

Te ofrece detalles del status y de la situación del cronómetro.

OBJETIVOS DE LA MISION

Antes de entrar en acción, los objetivos de cada misión son transmitidos por el Consejo Mundial. Los mandatarios te informarán de cómo está la situación en la zona del conflicto. Además, te señalarán las posiciones enemigas y los peligros de la misión para que tomes las precauciones nacesarias.



▲ *La huelga de Iberia está haciendo estragos.*

CHAQUETA METALICA

El control de las armas se basa en cuatro funciones. Están colocadas en los brazos del Metal Head, operan independientemente unas de otras y se pueden seleccionar a tu gusto. Tu principal fuerza de ataque ante los robots enemigos viene por medio de un cañón láser o por una ametralladora que aparece en misiones más complicadas. El piloto también tiene la opción de elegir misiles (que localizan y destruyen cualquier enemigo a cierta distancia) o minas (colocadas a lo largo y ancho de las calles para que los androides enemigos piquen). ¡Buena suerte!

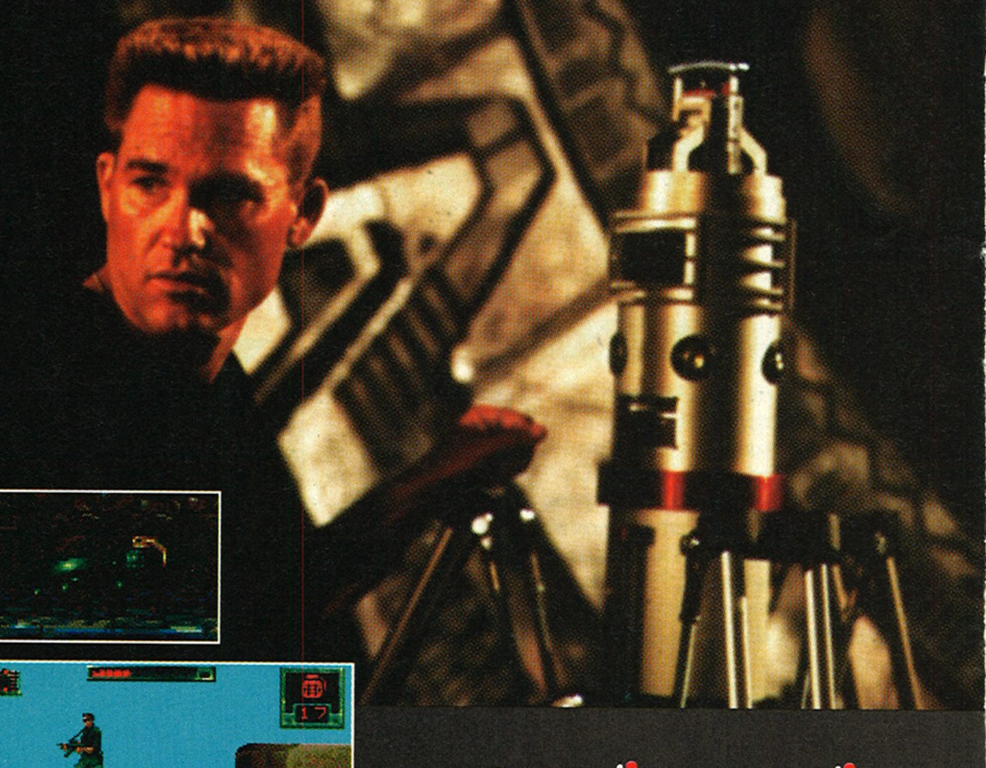
AFTER BURNER

Con la novedad del sistema **32X**, **Sega** está utilizando todo su potencial para intentar traer hasta nuestras casas los clásicos de máquinas recreativas más apreciados. Os ofrecemos una preview de SPACE HARRIER unas cuantas páginas más adelante, pero ahora podréis disfrutar con la última conversión de la clásica arcade, AFTER BURNER. En el año 1990 esta era sin duda la máquina por excelencia, todo el mundo quería jugar a ella en su imponente cabina móvil, una característica que por aquella época no era muy común. Sus gráficos y la acción que desarrollaba el programa era de lo más novedoso que se había visto. Hasta John Connor jugaba con ella en la película Terminator II.

La versión para **32X** es idéntica en todos los aspectos a su predecesora. El jugador controla un Tomcat a través de oleadas y oleadas de enemigos. La idea del juego es extremadamente simple: debes disparar a todo lo que se interponga en tu camino. Entre fase y fase podrás hacerte con toda clase de armas cuando acudas al avión cisterna para repostar. Cuando aterrices en algún aeropuerto, tendrás la posibilidad de archivar el número de aviones derribados.

SUPER AFTER BURNER ya está en camino, así que pronto tendréis una estupenda review de este juego que ya es un clásico antes de nacer.

▲ *Ya sólo queda esperar las conversiones de los míticos OUT RUN y POWER DRIFT.*



Parece que el destino de la Humanidad estará ligado en los próximos años al espacio. Los avances tecnológicos y el afán de adquirir nuevos conocimientos son dos factores que impulsan al hombre hacia un mejor conocimiento del mundo que rodea nuestro viejo Planeta Azul. Ya no queda casi nada por descubrir en la Tierra y la sed de aventuras ha hecho que los exploradores modernos cambien el salacot y el bordón por un traje antigravitatorio y una nave espacil. En estos argumentos se sustenta el guión de **STARGATE**, una estupenda película de aventuras que protagoniza Kurt Russell, y una inestimable ocasión para que **Acclaim** desarrolle un juego.

Situaros unos cuantos años en el futuro; un grupo de arqueólogos han descubierto un buen montón de objetos egipcios con formas muy extrañas. El líder del grupo, Daniel Jackson (James Spader), logra descifrar unos códigos encontrados en el lugar del descubrimiento, llegando a la conclusión de que existe una puerta que te transporta a otra dimensión. En cuanto traspasan esta puerta, son capturados por un grupo de dioses egipcios.

Esta raza llegó hasta la Tierra gracias a una puerta en el tiempo. Ahora le toca el turno a Kurt Russell que como el Coronel Jack O'Neil guía la expedición de marines para rescatar al grupo de científicos. En cuanto traspasan la puerta se ven inmersos en un mundo de extraños dioses y humanos secuestrados de la época faraónica. No hace falta decir que no reciben una calurosa bienvenida y descubren que tienen un plan para invadir la Tierra (la historia de siempre). Como en el juego, O'Neil debe evitar que esto ocurra.

STA

COMO DOS GOTAS DE AGUA

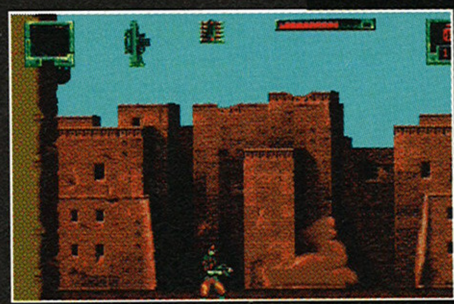
A primera vista, **STARGATE** se parece mucho la última creación de **Acclaim**: ALIEN 3. El argumento del juego tiene a O'Neil como protagonista; el robusto militar debe corre a trav de los niveles en scroll horizontal matando aliens con su gran variedad de armas. Sin embargo todo parecido con el otro juego aca aquí. El cartucho sigue el argumento de la pe cula de una forma muy fidedigna: O'Neil comienza su aventura en el desierto egipcio y desde ahí comienza su loca aventura. El prota gonista tiene que superar varias misiones has enfrentarse con el jefe final: King Ra. **STARGATE** contiene seis niveles, cada uno de los cuales está dividido a su vez en otros 12 sub-niveles con un buen montón de aliens correteando de un sitio a otro.

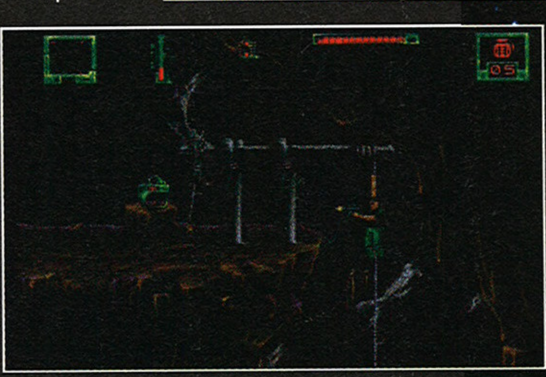
HAY QUE PENSAR UN POCO

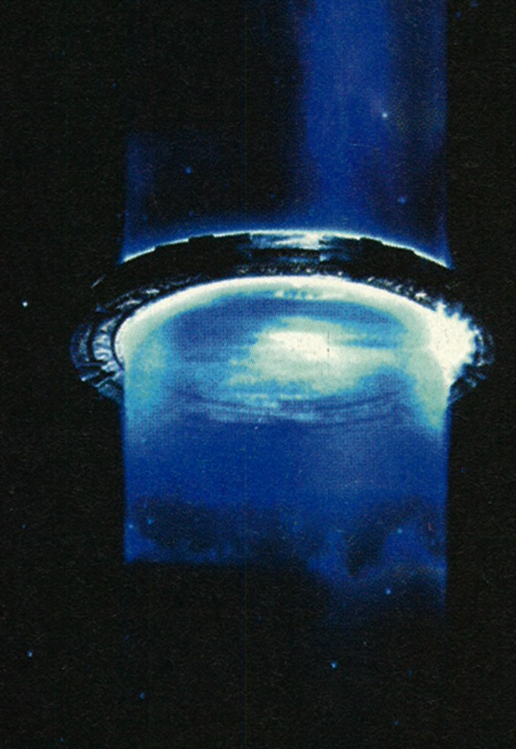
La diferencia entre **STARGATE** y el resto de juegos de plataformas y shoot'em ups que inundan el mercado todos los meses es que este programa añade a la acción algunos detalles de reflexión con puzzles. El primer ejemplo lo encontramos cuando el profesor Jackson ordena a O'Neil que vaya a localizar y destruir la radio que el grupo ha perdido durante el camino.

En posteriores niveles habrá que abrir la puerta a las estrellas y recoger todos los objetos necesarios para aniquilar al malvado Ra. El objetivo principal es hacerse con todas las piezas que abran la puerta antes de activar la bomba nuclear que destruya a Ra y sus fieles.

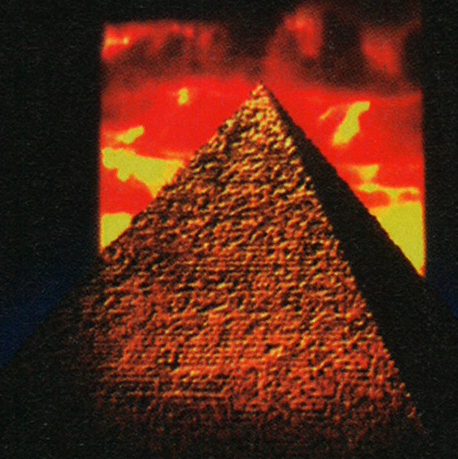
Además de los niveles de plataformas, el equipo de desarrollo de **Probe** ha intentado añadir mucha variedad a la acción con detalles como cuerdas para balancearse, disparo multidireccional y capacidad de lanzar granadas.







ARGATE

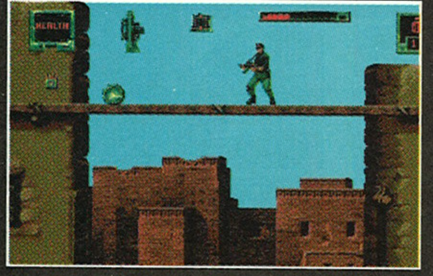


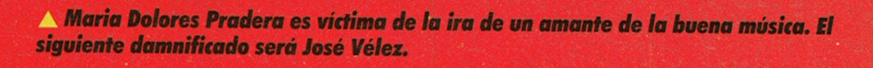
UN TRABAJO ARDUO

En la codificación del juego se aprecia claramente que ha salido del trabajo de un gran equipo como es el de **Probe**. Nada más acabar lo que hasta entonces era su último proyecto, PAGEMASTER, Tony Beckwith (junto a un equipo de seis miembros que trabajan noche y día en los gráficos y efectos de sonido), está supervisando personalmente el nacimiento de **STARGATE**. El desarrollo del juego comenzó hace seis meses y el objetivo principal era el de hacer un programa que fuese algo más que un cartucho semejante a la película; su pretensión desde el principio ha sido crear un juego que supere al resto de plataformas. El argumento del cartucho favorece esta intención: mientras el jugador está ocupado matando extraterrestres a diestro y siniestro, también tiene que permanecer atento a las comunicaciones por radio u organizar equipos de búsqueda.

CRIA CUERVOS Y TE SACARAN LOS OJOS

La mayoría del grupo de enemigos son del ejercito de Ra. Aunque en los primeros niveles O'Neil debe luchar contra escarabajos gigantes y otros insectos, será la guardia real de Ra la que le plantee más problemas. Respondiendo al nombre de La orden de Horus, estos guardianes son inmediatamente reconocidos por sus máscaras de halcón y sus capas voladoras. El líder de la orden es el campeón Anubis, un guerrero muy poderoso con cabeza de perro.





▲ *Maria Dolores Pradera es victima de la ira de un amante de la buena música. El siguiente damnificado será José Vélez.*

▲ *Enrique Galindo arriesga su vida para vender el 32X a un hechicero Paparajote.*

SPACE HARRIER

Antes de que **Sega** comenzase a investigar con los polígonos y la saga de los Virtua, creaban juegos basados en sprites. GALAXY FORCE II, POWER DRIFT y G-LOC combinaban grandes sprites con una acción rápida que contenían unas máquinas con movimientos hidráulicos. Pero el padre de todos estos juegos y que, como merecidísimo homenaje, próximamente hará su aparición en la **32X** es el legendario **SPACE HARRIER**.
Apareció a finales de 1984 y, a pesar de que alcanzó grandes cuotas de popularidad, nunca se distinguió por ser demasiado original. Un montón de grandes rocas y sus mascotas (en este caso simpáticos dragones) han invadido un planeta sin importancia. En lugar de enviar a un gran ejercito para aniquilarlos, los mandatarios han encomendado esta difícil misión a un solitario héroe con bazuca. Oleadas y oleadas de acción en 3D y de enemigos aparecen sin descanso entre el protagonista y el jefe final. No os perdáis detalle.

ESTA NOCHE ES
Y MAÑANA

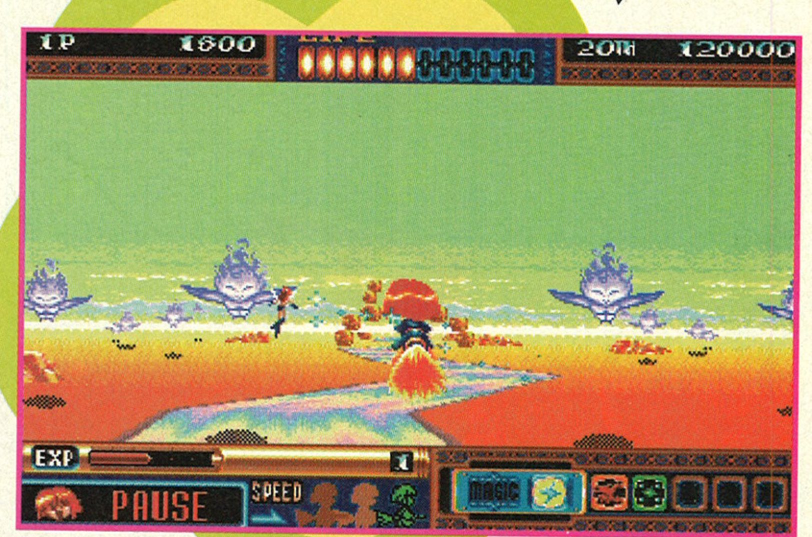
NOCHEBUENA

PANORAMA

Parecía que en los últimos años los japoneses habían perdido el interés por la ***Mega Drive***. A pesar de que la consola seguía teniendo muchos y fervientes seguidores, el número de títulos y sus ventas fueron descendiendo estrepitosamente. Los pocos cartuchos buenos que aparecían para este sistema venían, exclusivamente, de manos de los estadounidenses o los europeos. Una verdaera lástima, ya que los juegos creados por los nipones con su particular estilo siempre tuvieron una excelente aceptación en nuestro país. Por ello, la aparición de **PANORAMA COTTON**, de la compañía **Sunsoft**, es una grata sorpresa y una gran noticia para los usuarios de ***Mega Drive***. El juego es un ejemplo perfecto de cómo entienden los japoneses los entretenimientos lúdicos, y no estaría de más que **Marubeni** continuara haciendo las delicias de todos los buenos aficionados con este tipo de lanzamientos.

Este título nos muestra las desventuras de una pequeña damita llamada Cotton, que sufre lo indecible en un país de fantasía lleno de indeseables. La palabra Panorama que se ha utilizado en el nombre del cartucho hace referencia a la naturaleza de los gráficos utilizados en el juego: todos los escenarios y personajes aparecen representados con una perspectiva renderizada en 3D.

Los dos juegos equivalentes más cercanos son el AFTERBURNER y el SPACE HARRIER, pero **PANORAMA** sobrepasa en tamaño a los sprites de los anteriores, con más objetos en pantalla y con tres velocidades de acción diferentes.Sin duda, todo un prodigio técnico.



▲ **De Lúcar luciendo un bonito gorro y dispuesto a darse un baño. ¡Por fin!**

▲ ***La novia de The Scope también monta en escoba... ejem.***

OPCIONES

PANORAMA puede ser un bastante lineal, pero en ocasiones los niveles te dan la opción de elegir camino. Hay flechas que avisan de la opción: sólo tienes que colocar a Cotton donde desees. Cada camino tiene sus objetivos, sus enemigos (recordandonos en algún modo a PROBOTECTOR) y diferente dificultad.

LOS POWERS UPS

Richard comienza la aventura con cuatro vidas, pero cualquier contacto con los malvados de la historia le fulmina inmediatamente. Como en muchos juegos de plataformas, un simple salto encima de los enemigos es suficiente para cargárselos. También es posible encontrar muchos power-ups por el camino: desde unos curiosos zapatos que aumentan su velocidad y le permiten subirse por las paredes, hasta tubos de pegamento que le permiten engancharse en el techo o iconos de oro que le dan una vida extra. Cada nivel contiene un arma especial. Puede ser tan rudimentaria como un saco de piedras o tan moderna como una espada de luz.

COMENTARIO

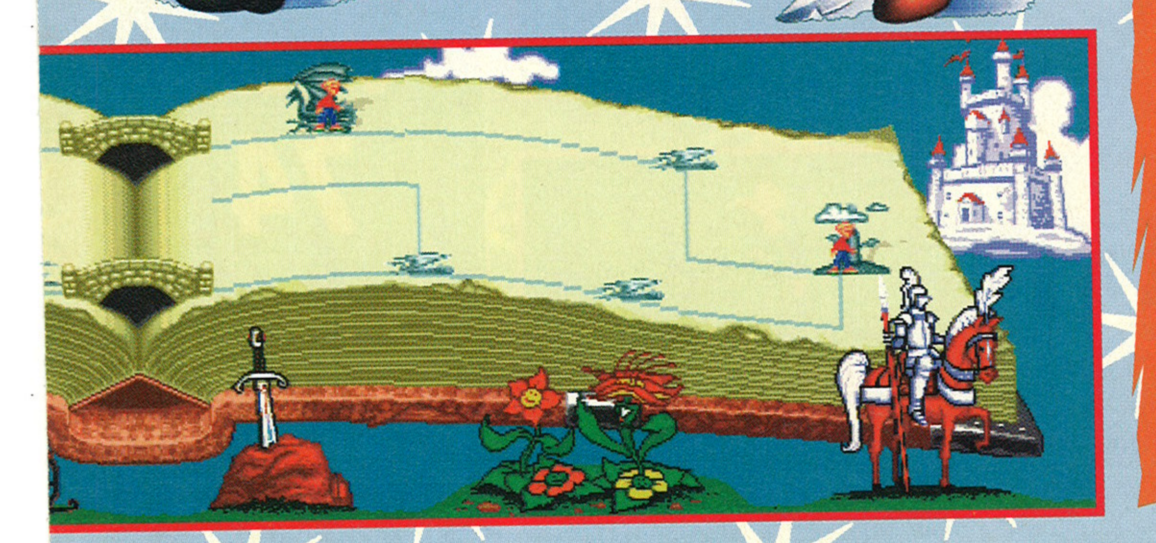
R. DREAMER

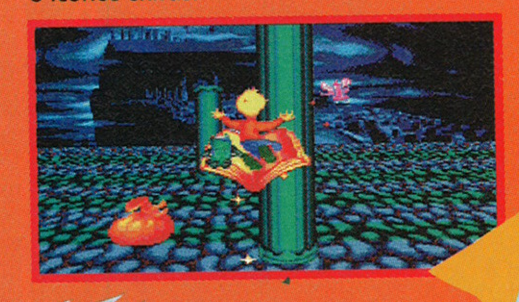
La primera aparición de Macaulay Culkin en el mundo de los videojuegos no fue muy bien acogida por los jugones. Ninguna de las versiones de HOME ALONE consiguió alcanzar un mínimo de calidad aceptable como para permanecer más de cinco minutos frente a la pantalla. La nueva incursión realizada por este muchachote, basada en su última película, ha superado con creces las anteriores. Técnicamente es un producto bien acabado, la animación del protagonista es impecable, el colorido de los escenarios se encuentran a gran altura y la fase en 3D es simplemente espectacular. Sin embargo, el argumento del juego peca de repetitivo y la dificultad para conseguir algunos ítems puede llegar a resultar desesperanzadora. THE PAGE MASTER es un buen juego de plataformas, pero lo tendrá muy difícil para competir con cartuchos de la entidad de MR. NUTZ o el mismo BOOGERMAN.

Master

TRES DIMENSIONES ALUCINANTES

Cuando nuestro héroe escoge el camino correcto, tiene la oportunidad de pasar al siguiente libro. Para hacerlo deberá superar una fase en 3D. Sentado en una alfombra mágica, debe ir esquivando toda clase de obstáculos y objetos que se interponen en su camino hasta llegar al destino final. Durante el viaje, un jugador que se precie puede desviarse del camino e internarse a buscar y recoger monedas e iconos extras.





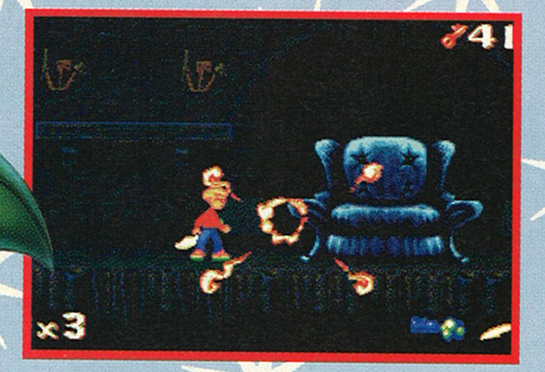
COMENTARIO

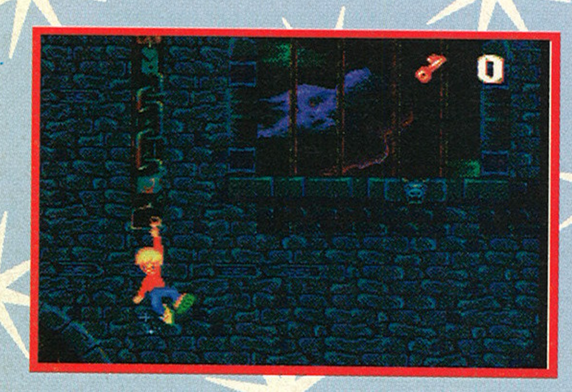
No es que este juego sea malo, ni que esté mal hecho, ni que resulte injugable. Es, justamente, todo lo contrario. El principal problema de este cartucho radica en su absoluta falta de originalidad. Todo en él resulta una mala copia de ALADDIN, salvándose tan sólo la fase de bonus, que utiliza un 3D bastante bien realizado.
La idea de juntar a todos los villanos de los cuentos infantiles en un mismo argumento, resulta bastante estimulante a priori. Además, todos estos personajes están perfectamente animados, utilizando, una vez más, las técnicas de rotoscoping para animar los sprites (la originalidad brilla por su ausencia). Los escenarios están bastante bien logrados, hasta que llegamos a Fantasy World, donde los tonos pastel empleados para el decorado volverían tarumba a cualquiera.
Un juego que no está del todo mal, pero que tiene que soportar la carga de haber aparecido después que ALADDIN.

MULTI USOS

Richard es un niño muy frágil que, además de saltar, correr y tirar cosas, también puede coger objetos y hacer uso de ellos. La mayoría están en el suelo y son fáciles de encontrar (calaveras de naranja o bombas de chicle). Al presionar B, nuestro pequeño héroe recoge el objeto al instante y podrá lanzarlo o volver a dejarlo, aunque por cualquier de las dos cosas recibirá un buen montón de puntos. Igualmente, con estos objetos podrás encontrar puntos de acceso a lugares secretos, donde te esperan tesoros inimaginables.

▼ El Cojo Mantecas ataca de nuevo.





GRAFICOS — 85

▲ Buen diseño, variados escenarios y un personaje bien animado. Han captado perfectamente el ambiente de la película.

SONIDO — 81

▲ Las melodías son muy buenas y podremos gozar con una diferente en cada nivel.
▼ Los efectos sonoros son bastante pobres y esmirriados.

JUGABILIDAD — 76

▲ Para toda la familia, ideal para los más pequeños. Jugable como pocos.
▼ Demasiado sencillo para los más expertos.

DURACION — 73

▲ Cuenta con unas dimensiones considerables: 33 fases y varios subniveles.
▼ Una vez que le pillas el tranquillo, ya no encontrarás mayores problemas.

CALIDAD/PRECIO — 70

▲ Si Macauley Culkin te cae bien, adelante.
▼ En caso contrario, ni lo intentes o te saldrán granos.

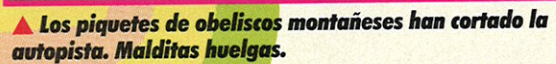
GLOBAL — 74

El pequeño actor norteamericano regresa a *Mega Drive* y lo hace de una manera más digna que en HOME ALONE, pero sin terminar de convencer.

NA COTTON

SOLO ANTE EL PELIGRO

En todos los niveles podrás encontrar un buen arsenal de power ups que aumentan las habilidades de Cotton durante un tiempo. Las magias son de diferentes colores para diferenciarse unas de otras. La protagonista tiene un pequeño amigo, aunque cuando las cosas se ponen difíciles de verdad, sólo puede contar con su propio alarido, que no hace mucho, pero asusta.



▲ **Los piquetes de obeliscos montañeses han cortado la autopista. Malditas huelgas.**

LOS JAPOS ATACAN DE NUEVO

¿Por qué se sabe que este juego es japonés? En primer lugar, todo es muy bonito (incluso los enemigos) y, especialmente, la heroína. La música y el sonido son suaves y aburridos. Los escenarios y los gráficos son llamativos y un poco bruscos, pero predomina la psicodelia. Los programas japoneses son o muy complicados o muy simples, como Cotton.

Cadillacs Dinosaurs

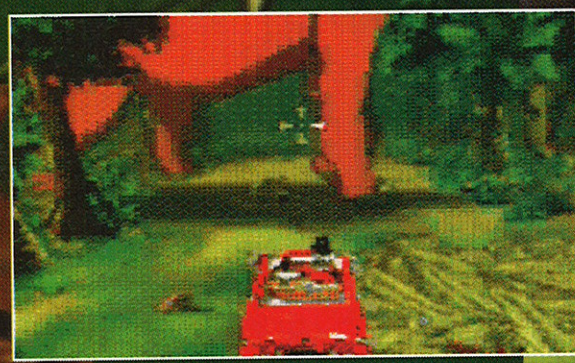
La recién formada casa de programación en CD **Rocket Science**, ha rescatado el cómic Cadillacs y Dinosaurs y han desarrollado su segundo título para el sistema ***Mega-CD***. Su intención, una vez más, ha sido diseñar el juego como si se tratara de una película interactiva, donde el usuario tenga el máximo posible de participación. El cómic, creado en Estados Unidos por Mark Shultz, puede que no sea excesivamente conocido en nuestro país, a no ser que seas un gran aficionado a los cómic. Para que te hagas una ligera idea, va de dinosaurios y coches clásicos de los años 50 (los ya míticos y archiconocidos cadillacs).

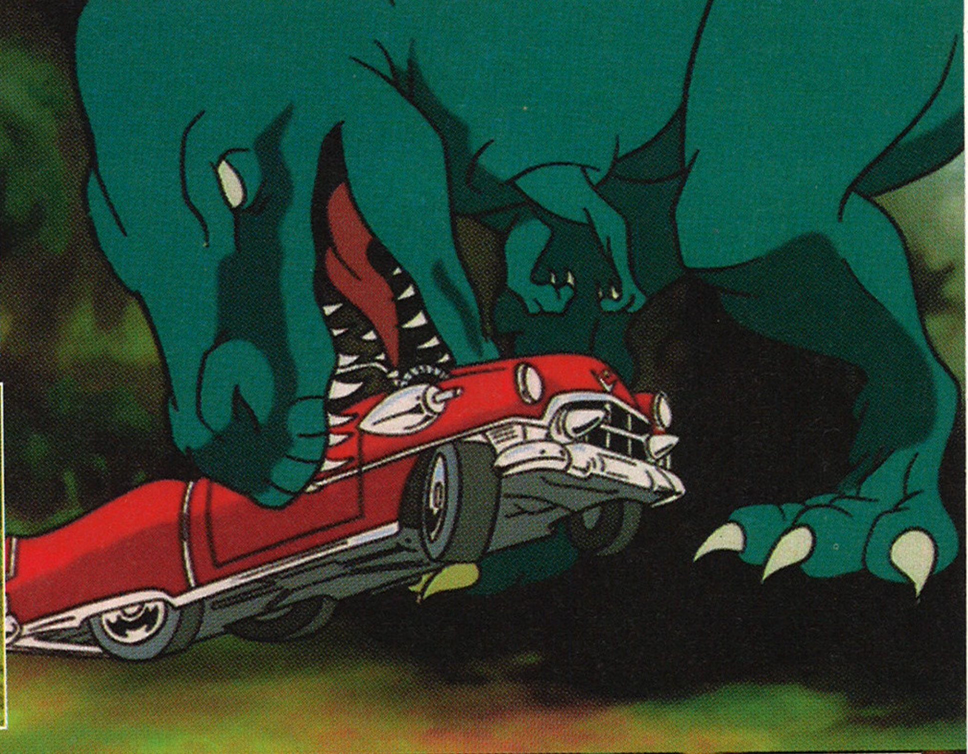
El argumento gira en torno a las aventuras de Jack *Cadillac* Tenrec y su compañera de fatigas, Hannah Dundee; tanto el juego como el cómic se desarrollan durante la imaginaria época Xenosoica (unos 600 años más adelante en el futuro). Durante esta era se ha producido una catástrofe geológica y biológica sin precedentes. La civilización se ha desintegrado y los años de los ordenadores han sido olvidados. El hombre ya no es el gran dominador del planeta y, mientras ocurre esto, los dinosaurios han vuelto a renacer y se están apoderando del mundo.

Tenrec fue un mecánico antes de la catástrofe y que sabe todo lo que hay que saber sobre coches. Conduce un espectacular Cadillac rojo del 53, que le ha salvado muchas veces de situaciones extremas. El juego se parece mucho al cómic y reproduce bastante bien el ambiente que se respiraba en los años 50. Hay diez niveles de estrepitosa acción que transcurren por las selvas amazónicas, atestadas de dinosaurios. Tu misión consiste en dispararles y hacer que caigan en las trampas, mientras te las arreglas para sobrevivir en este duro mundo.

La mayoría del juego utiliza en sus decorados lo que los de **Rocket Science** llaman escenarios en 2 1/2-D, una técnica nunca vista anteriormente en ***Mega-CD***.
Observad las pantallas que hemos seleccionado y juzgad vosotros mismos.

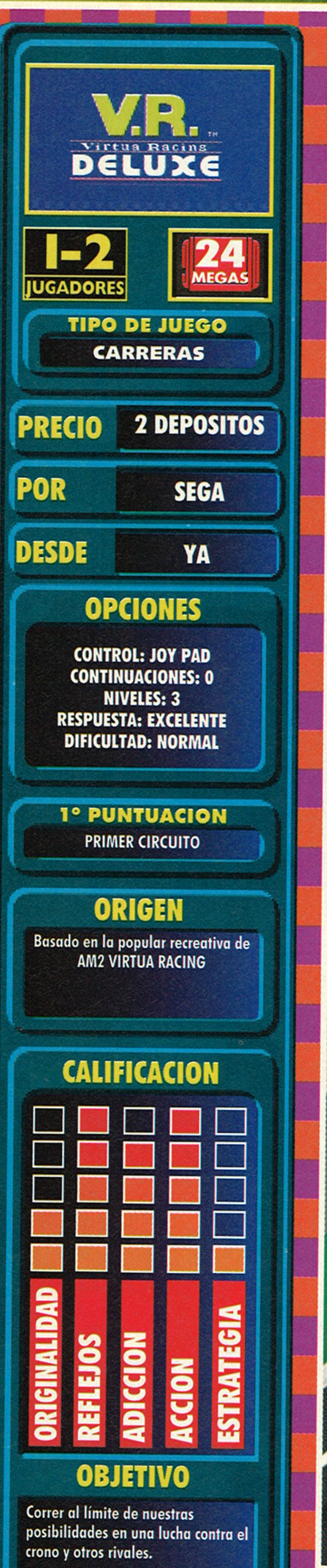
▲ ***Cada día están peor las piscinas municipales.***





UN EQUIPO DE ESTRELLAS

¿Quiénes son los que forman el equipo de programación de la recién creada **RS**? **Rocket Science** tiene menos de un año, pero su cofundadores presentan unas credenciales impresionantes. Peter Barret, vicepresidente de la compañía, es conocido por la creación de Cinepak, la técnica de compresión que permite que el ***Mega-CD*** se vea con FMV. Por supuesto, este sistema es fundamental en todos los títulos de **RS**. Los programadores dicen que son capaces de convertir un juego de un formato ***Mega-CD*** a ***PC CD-ROM*** en un mes, utilizando la tecnología FMV. El diseñador de **CADILLAC** es David Fox, antes en **Lucasfilm**, que en su currículo puede incluir el título de RESCUE ON FRACTULUS. **RS** también cuenta con el talento de guionistas de Hollywood, como Ron Cobb,



No hace muchos años, la industria informática comenzó a hablar de una técnica revolucionaria que asombraría a todos los usuarios: la realidad virtual. Pero, a pesar de que fue anunciada a bombo y platillo, aquellos que tuvieron la oportunidad de observarla no quedaron tan impresionados. Fue en esas mismas fechas cuando Sega decidió experimentar en ese campo, creando una serie de arcades donde se desarrollaban mundos artificiales perfectamente renderizados. Esta experiencia, de la mano del aclamado VIRUA RACING, tuvo un gran éxito. El juego fue brillantemente convertido a la *Mega Drive*, incorporando la mayoría de los circuitos y su trepidante acción. De hecho, las únicas quejas que se levantaron en su contra fueron por su elevado precio.

Ahora, con la salida al mercado del nuevo sistema *32X*, los programadores originales del cartucho han vuelto a sus laboratorios para crear la versión definitiva del programa. Aunque esta es una versión Deluxe, el objetivo es el mismo: conducir tu coche por un montón de circuitos y llegar el primero a la meta.

MEGA JUEGO

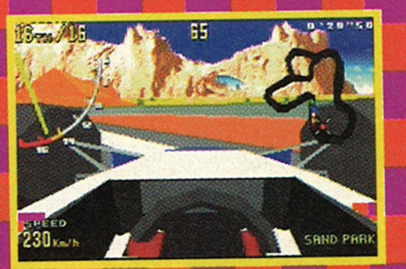
¡VAYA LUJAZO!

La pregunta es obligada: ¿de qué va todo este *Deluxe* del que tanto hablan los programadores? Simplemente significa que ahora puedes elegir entre tres coches diferentes, ademas del mitico Fórmula 1 que aparecia en la primera versión.

V.R. Virtua Racing DELUXE

▲ Con un poco de suerte, si gano la carrera podré comprarme las ruedas.

▲ Alla voy, camino de Don Benito...)



▲ Pisa el acelerador.

PROTOTIPO

Si quieres competir con este coche tienes que ser bueno, muy bueno, o demasiado estúpido. Es el más rápido con diferencia (en algunos tramos puede superar los 360 kilómetros por hora)

FORMULA 1

Con velocidades cercanas a los 330 Km/h, no hay duda de que nuestro amigo no es ninguna tontería. Se agarra bien en las curvas, pero también está hecho para un gran experto.

LOS CIRCUITOS

Todo el mundo conoce las tres versiones de circuitos en la arcade: Big Forest, Bay Bridge y The Acropolis. También están en la conversión de la ***32X***, incluso con más detalles y mejores gráficos que en la entrega de 16 bits. Pero en la versión Deluxe, los programadores se han esmerado de lo lindo y han incluido dos circuitos más.

HIGHLANDS

Ideal para los que comienzan con el Stock Car. Con un montón de terribles curvas de 90 grados, este escenario urbano se puede considerar como el más difícil en esta nueva conversión.

SANDPARK

Si eres el orgulloso propietario de un fabuloso Sport Prototipo, seguramente querrás echarle un vistazo a este circuito y comprobar su vertiginosa velocidad. Es muy espectacular, ya que la escasez de curvas cerradas hace que el coche vuele literalmente.

STOCK

Es, sin duda alguna, el más divertido de conducir, pero no esperéis romper ningún récord con este coche. Su velocidad máxima ni siquiera llega a los 300 Km/h. Su agarre al asfalto es superior y te hace disfrutar de lo lindo en curvas.

COMENTARIO

DE LUCAR

VIRTUA RACING DE LUXE era una de las asignaturas en la que el sistema *MD 32X* debía dar las primeras pruebas de su capacidad. Los mentores de Sega nos aseguraban que sería una réplica exacta de la recreativa y, como casi siempre, exageraban. Exageraban aunque menos que en otras ocasiones, ya que, si en el apartado gráfico se encuentra a mitad de camino entre las versiones de *MD* y la recreativa, en el apartado de jugabilidad, VIRTUA RACING DE LUXE cuenta con importantes novedades que lo hacen superior. La introducción de los dos nuevos vehículos y circuitos aumenta las posibilidades del programa y justifican su compra. La velocidad de siempre y la fantástica opción de dos jugadores completan una brillante concepción.

COMENTARIO

THE SCOPE

Amo la recreativa tanto como los *product manager* de Sega aman los cheques al portador. Un tanto por ciento muy elevado de mis ingresos los he depositado en la ranura de esta coin-up. Por ello, me considero lo suficientemente experimentado y exigente como para evaluar este juego como se merece. Mi veredicto no es otro que sobresaliente. Aunque la concepción del DOOM como juego me parece más brillante y original, este cartucho sigue siendo el número uno de mis preferencias en *32X*. Fantástico scaling, velocidad vertiginosa, nuevos vehículos y circuitos. Parece increíble, pero supera a la recreativa en los aspectos jugables, siendo totalmente consciente de lo que constituye esta afirmación. El único freno que podréis tener es la previa posesión de la versión para *Mega Drive*. El anterior cartucho era brillante pero la auténtica recreativa es ésta. Antes que el DOOM y antes que STAR WARS, VIRTUA RACING DELUXE debería ser vuestra inversión en estas fiestas.

GRAFICOS — 92

▲ Veloz, muchos más polígonos que en *Mega Drive* y un colorido más atractivo. Más vehículos y circuitos.

SONIDO — 83

▲ Buenas melodías y excelentes voces digitalizadas.
▼ El sonido de los motores no termina de convencernos.

JUGABILIDAD — 92

▲ Sin fallos. Velocidad de locura, nuevos vehículos y circuitos. La opción de dos jugadores es deliciosa.

DURACION — 90

▲ Los añadidos han aumentado la duración con respecto al original. Si dominas el Prototipo, estarás cerca del final...

CALIDAD/PRECIO — 87

▲ Merece la pena. Uno de los cartuchos estrella en los primeros tiempos del nuevo sistema de Sega.

GLOBAL — 90

Sin duda alguna, un juego de los que engancha por su tremenda jugabilidad e incuestionable calidad técnica.

DE FEDERICO, HERRERO Y OCHOA

Cómo conseguir que huelan a manzana.

El mejor medio es anunciarte en revistas. Porque es el único que permite una gran flexibilidad creativa. Puedes usar distintos formatos, colores e incluir muestras que se pueden oler, tocar y probar.
Las revistas son el único medio multisensorial completo.

Pasa revista a tu campaña. Para estar seguro.

Asociación de Revistas de Información

SNATCHER

1 JUGADOR

TIPO DE JUEGO: AVENTURAS

PRECIO: UNAS 8.500

POR: KONAMI

DESDE: PRONTO

OPCIONES

CONTROL: PAD\JUSTIFIER
CONTINUACIONES: SALVAR PARTIDA
NIVELES: 1
RESPUESTA: LENTA
DIFICULTAD: MEDIANA

PRIMERA PUNTUACION

25%

ORIGEN

SNATCHER es una original aventura para Mega CD que destila el estilo neopunk por los cuatro costados.

CALIFICACION

ORIGINALIDAD · REFLEJOS · ADICCION · ACCION · ESTRATEGIA

OBJETIVO

La misión consiste en en investigar y aclarar el misterio del SNATCHER.

El 6 de junio del 1996 es una fecha que debe ser olvidada por todos. En un laboratorio de investigación y desarrollo a las afueras de Moscú, una misteriosa explosión provoca un holocausto biológico conocido nombre de La Catástrofe. Un virus conocido como Lucifer Alpha se evaporiza en la atmósfera y aniquila a toda la población desde Europa del Este hasta el continente asiático.

Cincuenta años después, esta catástrofe es simplemente un apunte más en los libros de Historia. La sociedad del año 2046 tiene suficientes problemas como para preocuparse de lo que pasó hace medio siglo. Ahora los problemas se llaman **SNATCHER**, una formas de vida androide que asesinan y después adquieren la identidad de sus victimas, utilizando complejas técnicas sintéticas. El pánico que se ha creado con estos *amigos* ha hecho que el gobierno haya formado un departamento especial denominado Junkers que identifica y destruye a estos cyborgs. Todo esto transcurre en una ciudad llamada Neo Kobe, una versión futurista de Villafranca del Castillo.

Como Gillian Seed, tú eres uno de los componentes de este departamento y tus investigaciones te llevarán a conocer el horror del mundo de los **SNATCHERS** y las consecuencias que esto traerá a los habitantes del siglo XXI en la ciudad de Neo Kobe.

▲ *Tienes dos segundos para decirme el paradero de Roldán.*

EN GUARDIA JORDAN

El ordenador central de Junkers se llama Jordan, y es algo más que una computadora. A través de él puedes obtener todos los datos necesarios sobre Noe Kobe y su historia, cultura y tradiciones. Siempre que tengas alguna duda, pregúntaselo a Jordan. También contiene todos los datos sobre los habitantes dados de alta en la ciudad, información que puede tener un valor incalculable a la hora de localizar a los Snatchers y los lugares en donde se esconden.

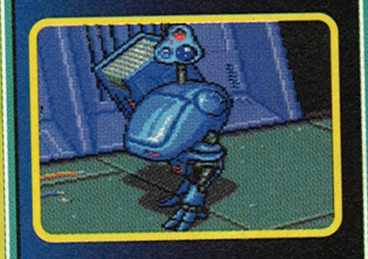
▲ Este ya no necesita la Cervital Relax.

▲ ¿Estás bien querida?

▼ Tómese esto y vuelva el lunes a la consulta.

LA SOMBRA DE TU JUNKER

Un junker tiene tres cosas fundamentales: su tarjeta de identificación, una pistola láser y un Navigator. Sin duda alguna, el más importante es el ultimo. Un Navigator es un asistente robotizado y personal; no lleva armas, pero contiene un montón de aparatos muy útiles para ciertas misiones. El tuyo se llama Metal Gear. Entre sus funciones encontramos la de un videoteléfono por el cual puedes acceder a todos los ficheros de la ciudad, un escáner que puede analizar tanto componentes orgánicos como inorgánicos, y un sensor de movimiento. Metal Gear también tiene personalidad y demuestra que es un estupendo compañero.

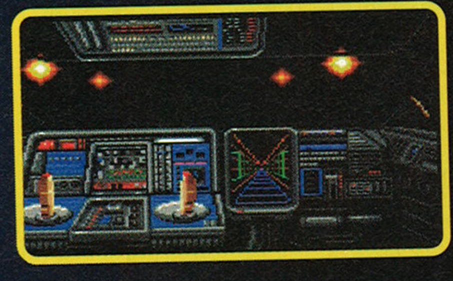


EL CUARTEL GENERAL DE LOS JUNKERS

Localizado dentro del edificio Konami, el cuartel general de Junkers es un lugar en donde tendrás que ir a recoger información, realizar investigaciones y hablar con Jordan. Es el primer sitio que visitas antes de comenzar la misión. Podrás disponer de una galería de tiro para demostrar tus habilidades con la pistola.

SUBETE AL BUGA DE TU COLEGA

Para tu trabajo, Junkers te provee con UN Turbocycle, un vehículo totalmente automatizado y altamente versátil. Para viajar de extremo a extremo de la ciudad simplemente tienes que señalar el punto donde quieres ir. Puede que sepas donde quieres ir, pero tendrás que señalar el sitio exacto antes de subirte al vehículo.



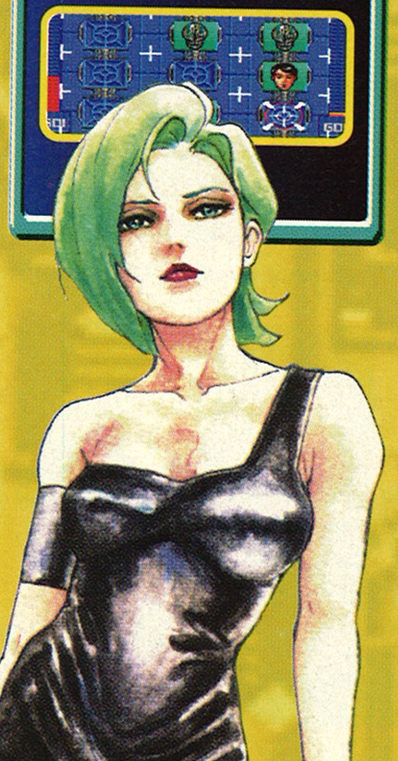
COMENTARIO

NEMESIS

Este juego, al margen de su indiscutible calidad, sirve para demostrar lo que nos estamos perdiendo los usuarios de Mega CD con respecto a los usuarios de la PC Engine Super CD ROM (o lo que es lo mismo, la Turbo Duo). Mientras nosotros nos tragamos todo tipo de basuras de la talla de Sewer Shark, Double Switch o el reciente Loadstar, los propietarios de la Duo pueden disfrutar de unos juegos sencillamente impresionantes, como el DRACULA-X, RANMA 1/2 y la saga FATAL FURY. Por suerte, Konami se ha dado cuenta del increíble potencial que supone convertir el maravilloso catálogo de Duo para Mega CD y nos ofrece uno de sus más sonados éxitos para la máquina de NEC: SNATCHER. Hacer la crítica de este juego es bastante simple; se trata del mejor juego para Mega CD que he visto desde SONIC CD. Y si me apuráis es uno de los tres mejores, junto al intocable FINAL FIGHT. Ya no sólo por ver las intros, la música y los gráficos al más puro estilo del Anime, sino porque es una de las aventuras más completas y entretenidas para los periféricos domésticos.

PARA BUENOS PENSADORES

SNATCHER es un juego de pensar (por eso The Scope no pudo ni empezarllo). Posee un increíble argumento y los caminos para llegar al final son imprevisibles, con lo que tendrás que estrujarte el cerebro para lograrlo. Gran parte el tiempo se pierde interrogando gente e investigando. La presencia de los Snatchers acaba muchas veces con un combate a tiros. Por eso Konami ha hecho que este juego sea compatible con su pistola Justifier, utilizada en Lethal Enforcers.

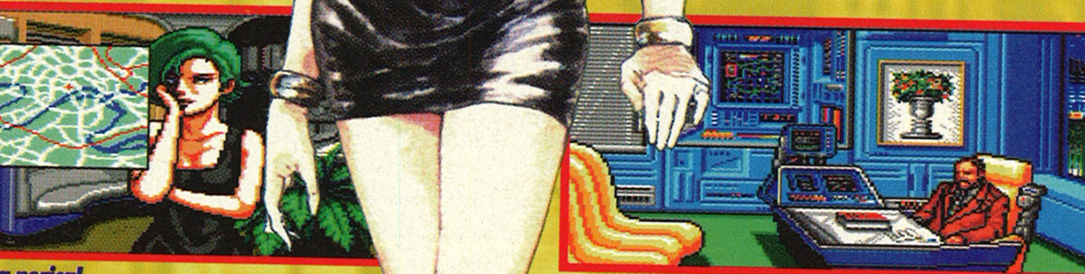


COMENTARIO

THE ELF

Uno de los muchos tesoros que Konami ocultaba orgullosa tras las murallas de oriente recibía el nombre de SNATCHER. Este juego nació originalmente para convertirse en una de las joyas casi inalcanzables del sistema MSX/MSX 2/ MSX 2+ y Turbo R, con versión SD incluida, para posteriormente inundar hace dos años la venerable y lenta PC Engine Duo y en estas fechas navideñas el Mega CD. SNATCHER es un juego que desconcertará a más de uno por su primitivo parser, similar al utilizado en la saga DRAGON KNIGHT, pero que pronto embriagará a todos los amantes del binomio SYD MEAD-BLADE RUNNER por su estupenda ambientación caótico-futurista y por la dramática crueldad de sus momentos más intensos. Quizá no sea el momento apropiado, dos años después, para lanzar este título para Mega CD, pero tratándose de uno de los juegos más legendarios de Turbo Duo, esta versión es idéntica a la realizada para la familia NEC, el éxito está garantizado. SNATCHER es la única razón para adquirir ese aparato llamado Mega CD.

▼ *La oficina del INEM cada vez está mas modernizada.*



▼ *¡Vaya perica!*

▼ *La Moraleja en el año 2046.*

GRAFICOS 91

▲ El Mega CD permite un gran número de intros y pantallas al más puro estilo de animación japonesa.

SONIDO 93

▲ La música es soberbia y ambienta el juego como si de una película se tratara. Hay un gran número de diálogos digitalizados.

JUGABILIDAD 90

▲ Sencillo de manejar, el menú de SNATCHER es sencillo y permite realizar todo tipo de acciones.

DURACION 90

▲ Más difícil, y extenso que el resto de juegos para Mega CD.

▼ La opción salvar partida acorta demasiado el juego.

CALIDAD/PRECIO 92

▲ Disfrutar de esta excitante aventura cyberpunk es un lujo que no tiene precio.

GLOBAL 94

Uno de los tres mejores juegos para Mega CD de la historia. Dedicado a los adultos. Un título soberbio e imprescindible.

MEGA JUEGO

Esta todo oscuro, no se oye nada más que el sonido de tu respiración (¿seguro que es tu respiración?). Tus ojos sólo aciertan a distinguir un largo pasillo muy oscuro, apenas iluminado por los reflejos de las luces de neón. Agudizas tus sentidos, pero no ves ni oyes a nadie. ¡Todos ha sido devorados!

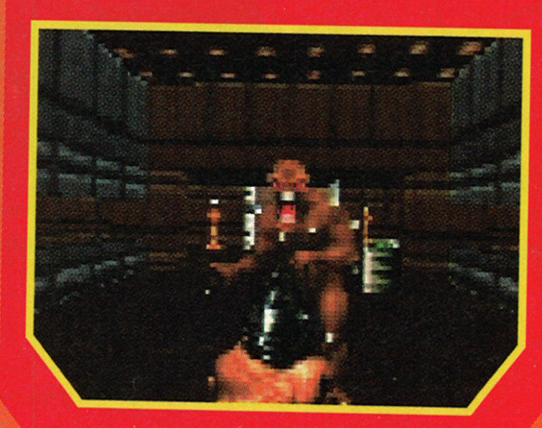
Ahora sabes que hay algo más por los alrededores, algo que está hambriento de carne humana y sediento de sangre. La verdad es que cuando compraste aquel arma no pensabas que tendrías que utilizarla tan pronto y, sin embargo, ahora desearías tener una más grande (basta ya, no es momento de quejarse). Después de dar unas cuantas vueltas, encuentras una caja de cartuchos que te metes en el bolsillo. ¿Cómo es posible que la colonia de Marte se metiese en este embrollo? De repente, un rugido en la lejanía te hace recordar los cuerpos mutilados que viste antes. Es hora de dar una lección a los asesinos.

▼ ¡No sabía que estaba cargada!

▲ Niños: no hagáis esto en casa.

ASESINOS NATOS

Para aquellos que comencéis a dar ahora vuestros primeros pasos en la consola ***32X***, hay que felicitaros por haber tomado una decisión más que acertada, ya que **DOOM** es uno de los juegos más deseados. El protagonista comienza la aventura con una triste pistola, unos cuantos cartuchos y unas ganas tremendas de encontrar la salida de los 17 niveles en 3D de que consta el juego (y un miedo bastante respetable, debido a la caterva de enemigos que le esperan). La perspectiva es en primera persona, con un movimiento que se podría compara al de un ***PC*** con procesador 486 a 50 MHz de velocidad. Una vez que te hayas adentrado en los corredores, abierto puertas y matado unos cuantos monstruos, estarás preparado para probar otro de los cinco niveles de dificultad.



PASILLOS OLVIDADOS

Los secretos abundan en **DOOM**. Muchos de ellos ni siquiera los descubrirás en las primeras 20 partidas. Lo que debes hacer es inspeccionar las zonas que te parezcan sospechosas. Si encuentras estos lugares, normalmente recibirás un amasijo de armas, municiones, y energía. Se han señalado mejor estas zonas con respecto a la versión de **PC**.

▲ La principal arma frente a los demonios: la fabada.

UN BUEN ARSENAL

Las criaturas que te encontrarás no son muy pacíficas que digamos. De hecho, no lo son en absoluto; así que la única terapia para su problema es la muerte. Para conseguirlo, cuentas con un montón de armas:

EL PUÑO AMERICANO

Puede que sea agradable el contacto físico, pero no demasiado efectivo.

PISTOLA

Lo único que se puede decir en su favor es que se recarga rápidamente y se apunta con facilidad. No hace mucho daño.

ESCOPETA RECORTADA

Hay un intervalo breve de tiempo entre carga y carga, pero es muy potente a corta y larga distancia.

CAÑON

Es muy agradable de llevar. Pesa toneladas, pero con un pepino de estos puedes cargarte una legión de criaturas. Su munición escasea.

LASER

Huele a quemado. Eso es lo que dices cuando lo disparas, porque todo lo que se encuentre en su camino quedará materialmente convertido en cenizas.

SIERRA ELECTRICA

Es un armas perfecta para los fans de la película La Matanza de Texas. La falta de movilidad no te permite hacer muchos malabarismos con este aparato, pero los más macabros disfrutarán una barbaridad viendo cómo salta la sangre.

▲ ¡Demonios a mí!

PUERTAS SECRETAS

Mientras avanzas en tu peligroso camino, no pierdas nunca de vista esos hexágonos de color rojo, porque en cualquier momento te pueden salvar la vida. Se trata de puertas en el espacio que te trasladarán de inmediasto a otro lugar del mismo escenario. Hay algunas que incluso te llevarán a lugares secretos a los que sólo es posible llegar por medio de estos acceso.

PARA ECOLOGISTAS

Hay ciertas zonas donde verás lagos con aguas residuales. Ten mucho cuidado, ya que en cuanto te metas en ellos verás como tu vida se reduce lentamente. Afortunadamente, a lo largo del camino puedes encontrar unos trajes especiales que te protegerán contra esta basura radiactiva. Los bidones de desechos que hallarás son bastante hinflamables.

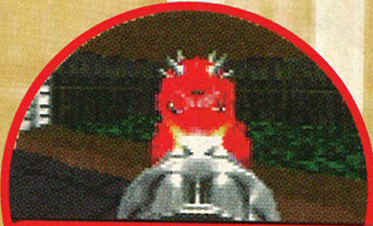
COMENTARIO

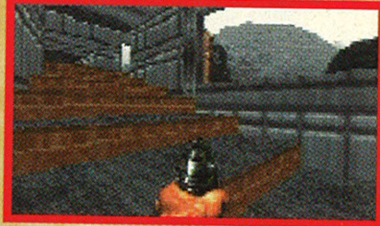
DE LUCAR

Tenía mucha curiosidad por conocer cómo quedaría la conversión del DOOM, y no tengo más remedio que reconocer su enorme mérito. Salvo el extraño cerco de pantalla, todo lo que encontraréis en DOOM para *MD 32X* es una impecable (e incompleta) adaptación de lo que pudimos disfrutar con la primera parte en *PC*. Movimientos rápidos y rotaciones sin brusquedades, los escenarios perfectos y gigantesco mapeado, acción a raudales, niveles secretos, armas poderosas, enemigos de todas las formas y colores y, por supuesto, sangre como para nutrir de morcilla a toda China. Una salvajada de la que yo no puedo (ni vosotros debéis) prescindir.

EL MAPA

El mapa es fundamental para la consecución de la misión. Las marcas azules te indican que hay algo importante por esas zona, e incluso puedes llegar a ver tu posición mientras te mueves.





COMENTARIO

THE SCOPE

No puedo disimularlo, soy un fanático del DOOM. Pocos juegos como este han podido proporcionarme tantas satisfacciones. Desde que lo vi en el *PC* de la novia de De Lúcar (suelo compartir largas veladas con ella, como el resto de miembros de la redacción), quedé fascinado. Es el único juego que yo, usuario hasta la muerte de consolas, envidiaba a los fanáticos del *PC*. Cuando lo puse en mi *Mega 32X* y vi que se movía a la misma velocidad que en un 486, percibiendo las mismas sensaciones gráficas tridimensionales, esbocé una sonrisa que hasta hoy no he perdido. La pérdida de algunas fases y el pequeño marco en pantalla no empañan un juego cuya concepción, estructura y desarrollo son absolutamente geniales.
Un dato a destacar: la violencia. Jamás disfrutarás tanto viendo como revienta tanto ser repulsivo (no, por supuesto, no hablo de The Punisher).

GRAFICOS — 93

Scaling impecable y movimientos de pantalla rápidos y perfectos. Una obra maestra.

SONIDO — 90

Genial. Si esto no te estremece, es que tienes un pequeño problema de oído.

JUGABILIDAD — 94

Por su velocidad, elementos tácticos, dificultad, mapeado y acción, no podrás separarte de él.

DURACION — 92

Los primeros niveles son sencillos. A partir del cuarto, la cosa empezará a ponerse caliente.

CALIDAD/PRECIO — 92

Para fanáticos de DOOM. Por este programa seríamos capaces de comprar la consola.

GLOBAL — 92

Cuando echéis unas cuantas partidillas, compredereis por qué la gente se ha vuelto medio loca con este programa.

1 JUGADOR	4 MEGAS
PRECIO	SALVAJE
POR	VIRGIN
DESDE	LEON
TIPO DE JUEGO	PLATAFORMAS

THE LION KING

Querido tío Scar: Soy tu sobrino Simba. Sólo te escribo la presente para invitarte a mi coronación como Príncipe León. La fiesta va a ser salvaje (je, je), con todos los amigos de mi padre, El Rey de la selva. Todo esto significa que en el futuro el rey seré yo y no tu. ¡No puedo esperar! No te preocupes, como familiar mío te pondré una cadena de supermercados, o te venderé un taller de elefantes. Por favor no te pierdas mi fiesta, te lo vas a pasar de miedo.

SIMBA.

PD: Por favor, dile a las hienas que no vengan. No me caen bien.

COMENTARIO

THANATHOS

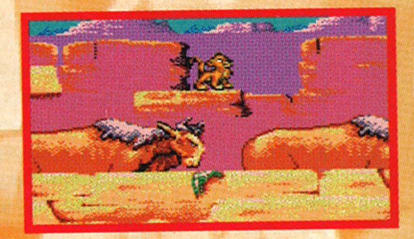
Aunque no soy fan de las versiones de 16 bits, es justo reconocer que esta para la Master System tiene bastante mérito. Primero, porque a pesar de las aparentes limitaciones de la máquina, han intentando trasladar todo el colorido y esplendor visual de la película de Disney, y, segundo, porque el juego es francamente divertido, y eso es, al fin y al cabo, lo que se busca en un videojuego. Eso no significa que el juego no tenga fallos bastante gordos.

REY POR UN DIA

Si has pensado que controlar a Simba va a ser una tarea fácil lo llevas crudo. El pequeño cachorro de león tiene un carácter un poco fuerte, aunque es todo corazón. Hay un nivel de bonus donde su querido amigo Pumba debe recoger tantos huevos como le sea posible dentro de un tiempo límite y sin que se le caigan al suelo. Coge todos los que puedas y conseguirás una vida extra.

▲ *The Punisher se prepara para la hora de la merienda.*

▼ *El movimiento de los ñus parece un tiovivo.*



COMENTARIO

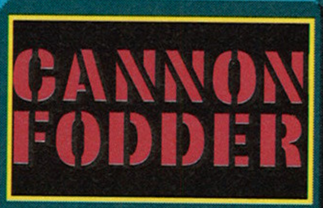
THE PUNISHER

¡Simba ruge de nuevo! Por fin los usuarios de Master podrán disfrutar de las aventuras del rey desterrado en esta consola, en una versión que destaca por su colorido y su jugabilidad, aunque el juego resulte un facilón, incluso para los mas pequeños. Los detalles negativos son dos: primero el scroll, tan automático que va por su cuenta, obligándonos a veces a realizar los saltos con una imprecisión absoluta. El segundo, la imperdonable fase de la estampida, ya que partiendo de una buena idea para convertir la fase de 16 bits a otra menos pretenciosa pero igual de efectiva, se ha conseguido un nefasto rebaño de antílopes que se mueven sobre patines. A pesar de esto, es un buen juego.

PREPARATE PARA UN PAR DE HORAS DE ABURRIMIENTO

Si alguien nos pidiese que interpretásemos el papel de un león, nuestra primera reacción sería la de hacer un sonoro ¡Grrrrrrroar! y marcharnos. Los programadores de Virgin han asumido el papel, se han esmerado y han conseguido reproducir el rugido que utiliza para asustar a sus enemigos y después saltar sobre ellos y matarlos.

GRAFICOS	90	Bello entorno y buenas animaciones.
SONIDO	78	Músicas de la película pero con poco arte.
JUGABILIDAD	85	Entretenido y vistoso plataformas.
DURACION	88	Mapeado extenso y dificultad media.
CALIDAD/PRECIO	88	Si te gustó la película, no te decepcionará.
GLOBAL	86	Conversión entretenida para Master System.



TIPO DE JUEGO
SHOOT'EM UP

PRECIO	MORTIFERO
POR	VIRGIN
DESDE	A LA ORDEN

OPCIONES

CONTROL: JOY PAD
CONTINUACIONESS: PASSWORD
NIVELES: 1
RESPUESTAS: BUENA
DIFICULTAD: MEDIA

1° PUNTUACION

FASE 5

ORIGEN

Basado en el fantástico juego de Amiga que, posteriormente, fue versionado para PC.

CALIFICACION

OBJETIVO

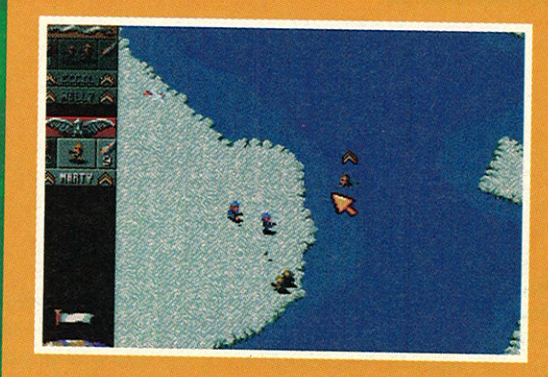
Aprovechando las características del terreno, diferentes armas y vehículos, deberemos cumplir 72 misiones.

Querida mamá:
Gracias por los calzoncillos limpios y la barra de pan dura. Hemos estado de maniobras las dos últimas semanas en Hoyo de Manzanares y creo que mis otros calzoncillos los podrías utilizar de posavasos. Cuando me obligaron a unirme al Ejército de la madre patria no pensé que esto fuera a ser así de asqueroso, pero supongo que matar a la gente es algo que para ellos puede ser hasta cotidiano. El sargento Gutierrez nos tiene puteados todo el día pero en el fondo es una buena persona. Por cierto, creo que el mes que viene me ascienden a cabo; se acabaron las guardias en garitas, ahora solo estaré en el cuerpo de guardia. Bueno por ahora es todo.
Te escribiré la próxima semana. Te quiero.

CANNON FODDER

ESCUADRONES DE ATAQUE

Deshacerte de ese pobre soldado que está en el agua no debe ser muy difícil para un gran soldado como tú. Hay dos ordenes básicas en este juego que debes ejecutar a la perfección: moverte y disparar. Apunta con el cursor donde quieres que vayan los soldados y ellos cumplirán la orden sin rechistar. Mientras se mueven puedes hacer que disparen en cualquier dirección. Más tarde puede que les quieras dar un poco de independencia haciendo que cada uno se separe para formar pequeñas guerrillas. ¡Es lo mas divertido!



CUIDADO CON LAS BOMBAS

Querida señora: Siento decirle que su hijo ha caído en combate. El incidente ocurrió cuando al lanzar unas granadas sobre una choza en ruinas, el techo salió disparado por los aires y cayó sobre su hijo sin que pudiera evitarlo, causándole la muerte casi inmediata. Para su consuelo puedo decirle que apenas sufrió.
Sin más se despide el coronel Serra.

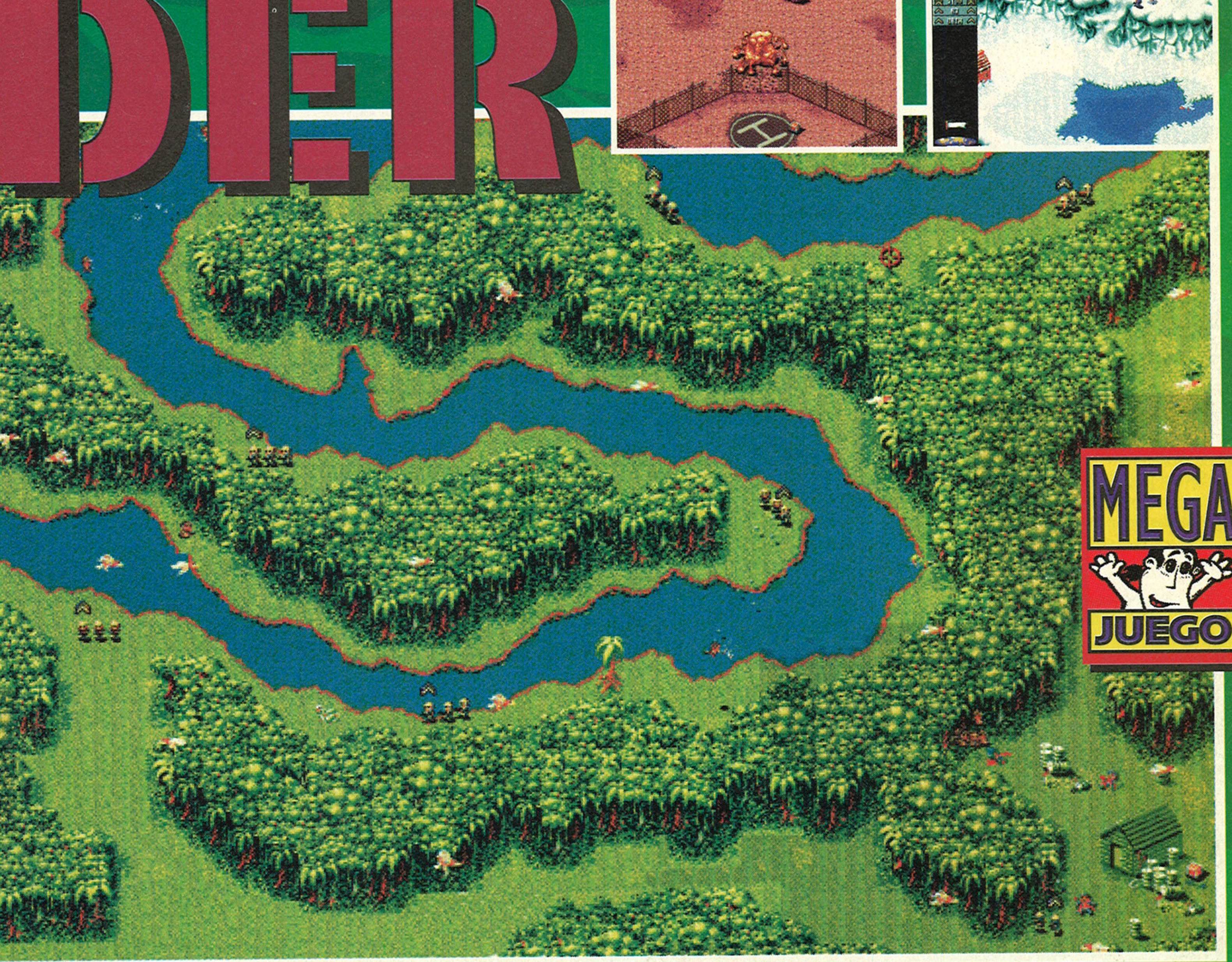
NNON
DDER

TE QUEREMOS EN EL EJERCITO

Ven y únete al ejercito; es una vida estupenda. Siempre encontaras un montón de oportunidades para hacerlo, el caso es que quieras hacerlo. Si quieres podrás encontrar la casa de reclutamiento detrás de la colina. Solemos elegir entre dos y cinco reclutas por misión. Cada uno comienza sin rango alguno, pero a medida que van pasando misiones, los hombres que sobreviven van subiendo en galones. Después de cada misión otro grupo de hombres aparece para sustituir al anterior ¡Qué haríamos sin vosotros!

▼ *¡El Aeropuerto de Barajas ya es nuestro!*

▼ *Las colinas de Puerto Rico, invadidas por los soldados.*



MEGA JUEGO

COMENTARIO

THE PUNISHER

Echad un vistazo a las pantallas ¿ A que no daríais un duro por este juego ? Pues una vez más las cosas no son lo que parecen, ya que ante vuestros ojos tenéis uno de los cartuchos más adictivos y divertidos de los últimos tiempos para la Mega Drive. La conversión de formato (recordemos que el original se programó para Amiga hace un año), es casi perfecta, a pesar de que las músicas y los efectos de sonido de Alister Brimble no llegan a la brillantez de las compuestos por Richard Joseph en la primera versión. El resto de aspectos gráficos y jugables se mantienen intactos, y si tenemos la suerte de encontrar en alguna tienda el ratón para *Mega Drive*, disfrutaremos como enanos, porque el juego tiene la friolera de 72 fases, además de varios vehículos y armas que controlar al mismo tiempo. ¡La guerra nunca fue tan divertida!

EL TERRITORIO

Acomodarse a cada terreno es fundamental para el éxito de la misión. Aprendéte los efectos de las siguientes:

AGUAS POCO PROFUNDAS
Puedes disparar cuando estés dentro, pero los movimientos son más lentos.

AGUAS MUY PROFUNDAS
Se pueden vadear, pero te expones al fuego cruzado del enemigo.

ARENAS MOVEDIZAS
Tened cuidado, muchos de nuestros muchachos han perdido la vida en ellas.

LA SELVA
Es impenetrable para los disparos, pero las granadas y lanzagranadas pueden sobrepasarla.

HIELO
Es divertido cuando uno se resbala, pero ten cuidado porque siempre hay un enemigo acechando por los alrededores.

TRAMPAS
Tened cuidado con las marcas extrañas en el suelo, pueden ser fatales.

TOBOGANES DE HIELO
Pueden llegar a ser peligrosos, pero es el único camino para bajar. ¡Disfrutad!

SIN BRAZOS NI PIERNAS

Hoy he aprendido a utilizar un lanzacohetes, me he cargado a casi toda mi compañía y el sargento se ha quedado sin brazos ni piernas. Ahora le llamamos "el tronco". El caso es que con uno de esos chismes nos podríamos ahorrar un montón de balas y el gobierno se ahorraría un montón de vendas y cintas de esparadrapo. Es una pena que el enemigo también los empiece a tener y que se decique a practicar disparando contra nosotros.

COMENTARIO

DE LUCAR

Mi pasión por CANNON FODDER es algo que nunca he podido ni he querido ocultar. Desde aquella primera versión para Amiga creada por Sensible Software, pasando por la de PC, hasta esta convertida por Virgin para Mega Drive, cientos de horas de sufrimiento me han convertido en un guerrillero empedernido. Su sencillez en el manejo, su desarrollo rápido, sus elementos de estrategia y los constantes cambios en los objetivos de las misiones, os irán ganando para la causa CANNON FODDER de una manera progresiva e irremediable. 72 misiones, alguna de ellas realmente compleja, nos aseguran una larga duración a pesar de la inestimable ayuda de los passwords. Una jugabilidad tan fantástica como para cambiar el orden de los términos de aquel grito de los sesenta: ¡Haz la guerra y no el amor... sin tomar precauciones!

GRAFICOS 84

▲ Vehículos, escenarios, mapeados de correctas dimensiones y movimiento rápido e instantáneo.
▼ Los personajes son más bien pequeños.

SONIDO 81

▲ Las melodías y los efectos, aunque escasos, son de buena calidad.
▼ Algunos efectos más le hubieran venido de perlas.

JUGABILIDAD 94

▲ Los que han jugado, repiten. Excelente mezcla de acción y habilidad.
▼ Algunas misiones son complejas.

DURACION 90

▲ 72 misiones de dificultad dan para mucho. Tardaréis bastante tiempo en terminarlo.

CALIDAD/PRECIO 89

▲ No hay muchos juegos como este para Mega Drive. ¿Necesitas más?

GLOBAL 93

Aunque a primera vista no parezca espectacular, estáis ante un grandísimo título con el que pasaréis muchas horas.

LOADSTAR

1 JUGADOR	
PRECIO	EL SUYO
POR	ROCKET SCIENCE
DESDE	EL COSMOS
TIPO DE JUEGO	SHOOT 'EM UP

En el siglo XXI, el problema de los actores aterrorizando a medio universo con películas interactivas está llegando a límites insospechados. En un intento desesperado por acabar con esto, fueron recluidos y embarcados a un remoto planeta del sistema solar, para que encontrasen nuevos satélites y colonias.

Tully Bodine es uno de esos viejos actores, siempre en busca de nuevas aventuras. Tú, como jugador, comienzas la aventura después de una tremenda explosión de la luna de Plutón, Charon, y una sospechosa proposición de negocios para trasladar camellos desde la luna hasta un planeta satélite de Marte, Phobos. ¿Tiene todo esto alguna relación? Rocket Science te ayuda a descifrar el enigma.

UN DURO TRABAJO

Tienes que localizar tu carga dirigiéndote al observatorio, que se encuentra en el espacio exterior, una estructura aparentemente impresionante. Es bastante fácil perderse, con lo que tendrás que memorizar el camino.

COMENTARIO

NEMESIS

El camino que está tomando el Mega CD es, cuando menos, preocupante. En lugar de volcarse en producir juegos normales con muchas más fases y mejores gráficos usando su gran capacidad de memoria, sigue empeñado en alegrarnos la existencia con aburridos telefilmes yankees, en las que la participación del jugador se limita a dar un tirillo por allí o elegir una dirección por allá. Una basura.

▲ *El famoso cosmonauta narigudo.*

COMMENT

MAVERICK

El Mega CD de Sega, ese invento que en España se encargó de sobrevalorar una publicación del sector cuyo nombre empieza por Hobby, no es un aparato que levante pasiones entre los que estamos en este mundillo. Más aún cuando nos encontramos con juegos como el que nos ocupa, en el que lo único que debemos hacer es mover una mirilla por la pantalla en busca de unas lamentables imágenes grabadas con la pésima calidad que el Mega CD proporciona. El maravilloso CD que pregonaba Sega España está muerto, lo que no deja de contrariar a los pobres usuarios del Mega CD, que empeñaron sus ahorros en un aparato que les ha sido muy poco útil.

COMO LOS RAILES

El sistema de levitación magnética hace que con simplemente apretar el botón del mando en la dirección que quieras ir cuando se te presente, tu nave se mueva sin ningún problema de atascos, evitando colisiones y demás problemas de circulación.

▲ *Un zapato viejo y un poco de látex. ¿A que se parece?*

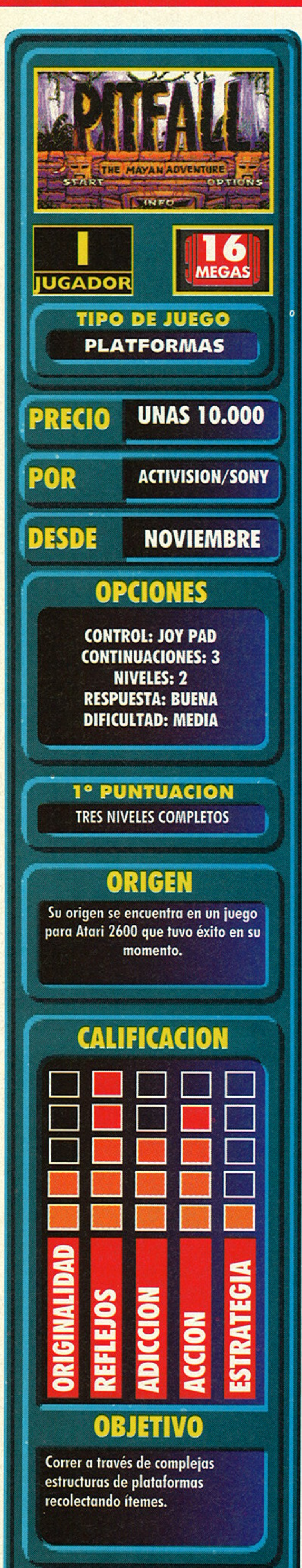
POLICIA ESPACIAL

El sheriff de la luna no es tu mejor amigo. Te odia por haberle robado a su chica hace muchos años. Su sobrino está a tu acecho, y no te dejará hasta que te encuentre con la ayuda de la policía espacial.

GRAFICOS	85	Video rápido, pero los sprites son perros.
SONIDO	78	Buenos FX. La banda sonora es repetitiva.
JUGABILIDAD	38	Te adormece antes que un somnífero.
DURACION	38	Menos que un bollo en manos de The Punisher.
CALIDAD/PRECIO	42	Un gasto inútil de dinero. Ahórratelo.
GLOBAL	39	Catastrófico. Un naufrágio más allá de las estrellas.

PITFALL

LA AVENTURA MAYA



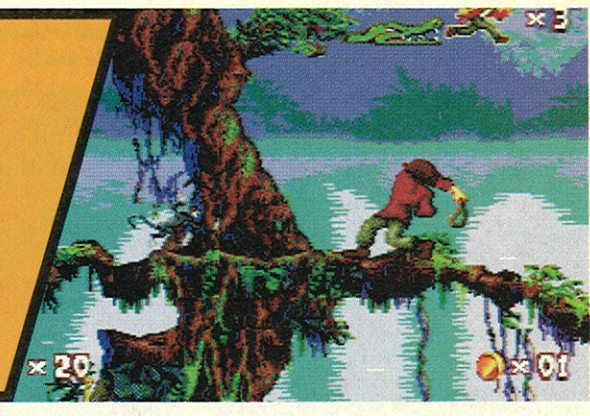
Pitfall Harry tiene un pequeño problema de identidad, se cree Indiana Jones. El caso es que no le puedes culpar puesto que sus aventuras no tienen nada que envidiar a las del famoso héroe de las supertaquilleras películas de Steven Spielberg. Se le puede describir como un muchachote fuerte y duro, que lleva un látigo y una vieja chaqueta de cuero. Ya que no sabéis que ha pasado, os lo contamos. Su padre ha sido secuestrado, como Sean Connery en Indiana Jones en la Ultima Cruzada. Tú como Pitfall Harry Junior tendrás que encontrarle y rescatarle de las garras de los terribles dioses mayas. En tu camino te encontrarás con tribus salvajes, animales rabiosos y cientos de criaturas a las que tendrás que liquidar. Algo parecido a lo que se sucedió a Indy en el Templo Maldito.
El caso es que PITFALL: LA AVENTURA MAYA es un programa de plataformas muy decente y divertido.

El expreso de Torrevieja viene retrasado.

Busquets esperando el saque de un córner.

¿DONDE ESTA EL PECADOR DE TU PADRE?

¿Sabíais que el conocido Pitfall Harry visto a principios de los ochenta es de hecho Pitfall Harry Senior que se ha perdido en medio de la selva Maya? Ahora tú adoptas el papel de Pitfall Harry Junior, que posee una formación atlética envidiable (no como The Punisher, que no es capaz de hacer los cien metros en menos de 135 segundos). Correr y saltar es algo natural en él (no en The Punisher, claro) . Harry junior es también un maestro con el látigo, fundamental para pelear con los enemigos. Durante el camino puede hacerse con otras armas como bombas y bumeranes para que le sea más fácil llegar a su objetivo.



R. Dreamer corre tras un carro de Alcampo.

La novia de The Scope en pose amatoria.

INDY CRAWFORD

No hay que negar que **PITFALL: LA AVENTURA MAYA** es un juego con unos gráficos impresionantes. Tampoco nos debería extrañar que estos gráficos han sido diseñados por gente de Hollywood, Kroyer Films, entre cuyos éxitos se incluye el galardonado Fern Gully. (Lo de Indy Crawford es un vacile).

¡No sin mi hija!

Koeman y su famoso libre indirecto.

INDY CAR RACING

Una de las mejores cosas de **PITFALL: LA AVENTURA MAYA** es su interacción con los escenarios. Si no os lo creéis, echad un vistazo a esta carrera con carretillas utilizadas en las minas, o los saltos con las telas de araña. Es algo digno de verse.

COMENTARIO

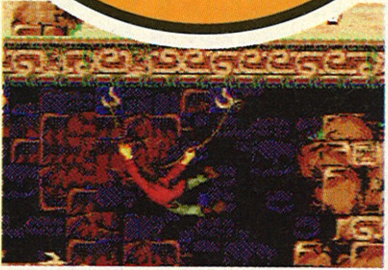
THE ELF

Activision es una de las compañías con más solera e historia del mundo del videojuego, pero hasta ahora había permanecido a la sombra tras prometer al usuario con-versiones de antiguos mitos como PITFALL, RIVER RAID o nuevas promesas como RADICAL REX. Han tenido que pasar un par de años para que PITFALL: THE MAYAN ADVENTURE llegara hasta nosotros demostrando que no hay nada mejor que actualizar un par de incunables para forrarse. Activision nos brinda la oportunidad de rememorar uno de los clásicos de los ochenta, lanzado a la calle en 1982 para Atari VCS 2600, que poseía la friolera de 8 Kb y que ha visto cómo 12 años después era desenterrado del olvido para protagonizar uno de los mejores plataformas del año, esta vez con 16 Mb. Y lo mejor de todo es que Pitfall, el original, está incluido en el cartucho. Es posible que esta versión no venda siete millones de unidades , pero se convertirá en uno de los favoritos para los amantes de lo bien hecho.

Estás más colgado que una lámpara de araña.

MUSICA Y EFECTOS

La música y los efectos de sonido son brillantes, con un montón de sonidos sampleados y una banda sonora tribal espectacular. Para esto Activision, también contó con los servicios de Hollywood. Soundelux Media, entre cuyos éxitos encontramos las bandas sonoras de MAXIMO RIESGO y EN LA LINEA DE FUEGO, ambas galardonadas por sus estupendos efectos de sonido, fue la encargada.



COMENTARIO

R. DREAMER

¡Qué puedo decir de un juego que puede convertirse en un clásico dentro del género de plataformas! Si el título con el que comenzó esta saga en el Atari 2600 fue un hito en su época, PITFALL: THE MAYAN ADVENTURE no le va a la zaga. La cuidada animación de Harry Jr. es, sin lugar a dudas, lo más destacado del cartucho. Tampoco se quedan atrás los escenarios, que sirven de marco para esta aventura, como por ejemplo la representación gráfica de las cataratas. Las melodías y los efectos sonoros logran una ambientación perfecta en todos los niveles, con detalles impresionantes como las bolas de fuego de los templos y el silbido que producen al rasgar el aire en busca de Harry Jr. En resumen, una buena inversión para esta navidades si queréis perderos en la jungla y pasarlo en grande con un cartucho que ya ha comenzado a hacer historia.

GRAFICOS — 91

La animación de Harry Jr. es brilante. El diseño de los escenarios es antológico.

SONIDO — 92

El ambiente de la selva y los demás efectos sonoros son una delicia para los oídos.

JUGABILIDAD — 90

Fácil de manejar, buen ritmo de juego y dificultad adecuada. Puedes pasarte horas enteras.

DURACION — 88

Un montón de niveles y muchos recretos por descubrir en el universo de Activisión. Tardarás en acabártelo.

CALIDAD/PRECIO — 87

Un gran juego de plataformas lleno de calidad y que destila el buen hacer de Activision.

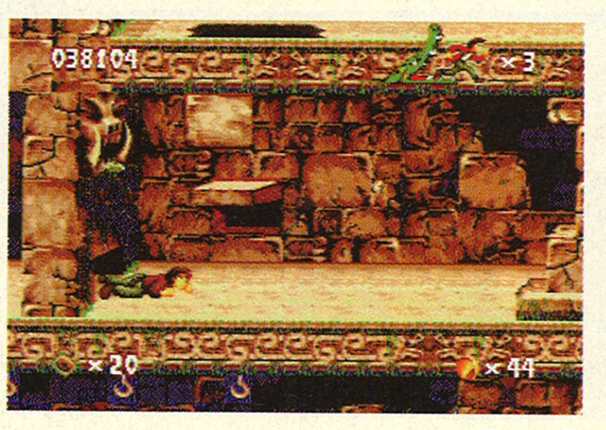
GLOBAL — 89

Todo un clásico de este mundo que en Mega Drive cobra otra dimensión de calidad y entretenimiento.

¿Donde está el papel higiénico?

Prodigiosa cantada de Preud´homme

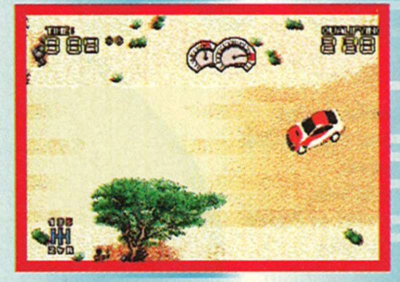
Llamad al fontanero.



POWER DRIVE

Seguramente te habrás puesto alguna vez detrás del volante del coche de tu padre. Todos lo hemos hecho. Que increíble sensación la de sentarte allí moviendo la rueda de lado a lado, haciendo el ruido del ibrum, brum! y fastidiando al dueño del coche y de la casa donde vives: tu padre. Pues, prepárate para volver a hacer el mismo ruido, porque U.S Gold pone al alcance de tu mano la posibilidad de hacer todas las barrabasadas que siempre quisiste intentar con el vehículo de tu progenitor.

Estáis invitados a uno de los rallyes más espectaculares del circuito mundial. La perspectiva utilizada es de vista de pájaro, con dos coches compitiendo en un circuito compuesto por ocho planos de scroll. Durante la carrera, podrás coger power ups y dinero, pero el premio gordo consiste en llegar a la meta el primero.



▲ ¡Vaya un caminito de cabras, majo!

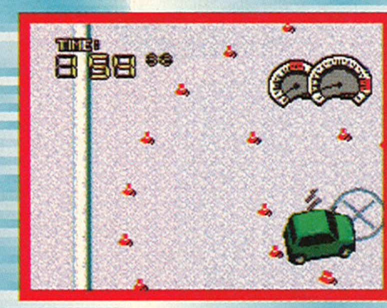
PARA SER CONDUCTOR DE PRIMERA, ACELERA

Cuando comiences tus andaduras por circuitos desérticos, mojados y oscuros, tu coche puede sufrir un gran daño. El repararlo puede costarte un riñón, que se deduce del dinero que tengas acumulado. Pero, si eres lo suficientemente valiente, puedes no arreglarlo y jugártela en cada curva. Un detalle curioso se da en las competiciones nocturnas, cuando las luces comienzan a parpadear y se caen, imposibilitando acabar la carrera.

COMENTARIO

DE LUCAR

No os dejéis engañar por el tamaño de la review. POWER DRIVE es un excelente juego, con muchas similitudes con la recreativa WORLD RALLY CHAMPIONSHIP. Perfectos gráficos randerizados de los vehículos, circuitos complejos, variedad de escenarios y un buen control del coche, son sus principales virtudes. Sus defectos se encuentran en una dificultad demasiado ajustada y en el excesivo celo de nuestros rivales, unos bellotos antideportivos. Un gran título, ideal para los amantes de las emociones fuertes.



▲ A Dreamer le regalaron el carnet en una feria de su barrio.

COMENTARIO

ITURRIOZ

Por fin un buen juego de coches para los 16 bits de Sega. POWER DRIVE presenta vehículos reales, diferentes terrenos, pruebas cronometradas, de habilidad y nocturnas. Pero su mayor aliciente es el control de los coches, que permite reproducir fielmente los derrapes y curvas que caracterizan este tipo de carreras. El gran acierto de U.S. Gold ha sido unir, en 8 Mb, una gran jugabilidad con unos correctos gráficos y sonido, para crear el mejor cartucho de *Mega Drive* en su género.

TIPO DE JUEGO
PLATAFORMAS

PRECIO 3 GARGAMEL

POR INFOGRAMES

DESDE YA

OPCIONES

CONTROL: JOY PAD
CONTINUACIONES: PASSWORD
NIVELES: 3
RESPUESTA: BUENA
DIFICULTAD: MEDIA/ALTA

1ª PUNTUACION
20,000

ORIGEN

Basado en los cómics de Peyo. En videojuegos tiene un antecedente hispano: New Frontier hizo algunas versiones para otros sistemas.

PUNTUACION

OBJETIVO

Deberás rescatar a los pitufos que han sido secuestrados por el malvado Gargamel a lo largo de 22 divertidas fases.

La caída del imperio de los Pitufos no fue una agradable noticia. Después de su impresionante y, a la vez, sorprendente éxito con el Padre Abraham, las inevitables diferencias musicales hicieron que los pequeños héroes azules y su acompañante humano se separasen. Una interminable batalla legal les llevó a los tribunales para determinar si Abraham podía utilizar el nombre artístico de Padre Abraham y los pitufos. ¿Alguien sabe qué pasó? Bueno, los pitufos nunca fueron muy amigos de la fama ni de montar escándalos, por lo que decidieron volver a su pequeña aldea en tierras belgas y continuar con su vida de siempre.
Pero la tranquilidad duro muy poco, ya que su eterno enemigo, Gargamel, seguía en el bosque y durante su ausencia había rumiado una venganza ejemplar para los duendecillos azules. Tanta gira y concierto había alejado a los pitufos de la práctica habitual de burlar al mago, por lo que fueron capturados con facilidad. Sólo uno de ellos quedó en libertad y de ti depende que salve a sus congéneres.

EL MAS COMPLETO

Cada pitufo tiene una serie de características que le hacen especial. Recordad a Pitufo Dormilón, Pitufo Fortachón o Pitufo Pintor. En el juego, el protagonista que nosotros controlamos posee las habilidades de todos los demás. Es capaz de levantar grandes bloques de piedra y tiene una divertida caja de sorpresas (como la de Pitufo Bromista) que explota cuando alguien se le acerca, entre otras habilidades.

LA PELICULA DE LOS PITUFOS

Esta aventura de nuestros amigos contiene 22 apasionantes capítulos, cada uno subdividido en otros tantos niveles con un buen scroll horizontal. Cada cuatro o cinco fases te dan un password.

BLACK FOREST

No tiene nada que ver con la tranquila Sierra de Guadarrama. Encontrarás fresas gigantes, champiñones carnívoros y mariposas salidas de la película *Asesinas Natas*. Te puedes enfrentar a unos mosquitos cuyas picaduras te convierten en un completo idiota.

FIELD

Una delicia para la vista, parecido a las viejas campiñas francesas del norte de Islandia. A pesar de lo idílico del paisaje, su frondosa vegetación esconde muchas sorpresas y no todas agradables.

BRIDGE

Una estupenda obra de ingeniería, realizada con troncos y maderos de los bosques. Lamentablemente, se quedaron sin árboles y dejaron huecos con los que tendrás que tener mucho cuidado.

SMURF TOWN

En este poblado no te tienes que fiar de las ventanas, ya que puede abrirse una y caerte un cubo de agua sucia encima. Por lo demás, sólo encontrarás pitufos trabajando que no te harán el más mínimo caso.

DAM

Este nivel hace que tus habilidades como escalador se demuestren hasta lomas insospechado, y cuando lo hayas conseguido no cantes victoria por-que te aparecerá el águila peji-guera para fastidiarte un poco.

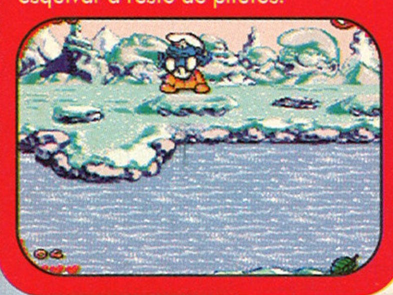
VOLCANO

Un nivel de lo más complicado, donde debes tener tus reflejos a punto en todo momento, evitando que el río de lava te alcance. Tienes que llegar a la cumbre y luchar contra el dragón.

Sutil ejemplo de cómo hacer una tira de pantallas verdaderamente lamentable.

PITUFO SAINZ

Durante el viaje al castillo de Gárgamel, nuestro pitufo deberá enfrentarse a varias pruebas de conducción. En los niveles del principio tiene que cabalgar a lomos de patos y pájaros, pero en las fases avanzadas aparecerán pantallas 3D donde debes demostrar tus habilidades como esquiador para esquivar a resto de pitufos.



▲ ¡Qué dimita el jefe! ¡Mineros a la pitufihuelga!

▲ Sea donde sea, el pitufo de Telepizza siempre cumplirá con sus pedidos.

COMENTARIO

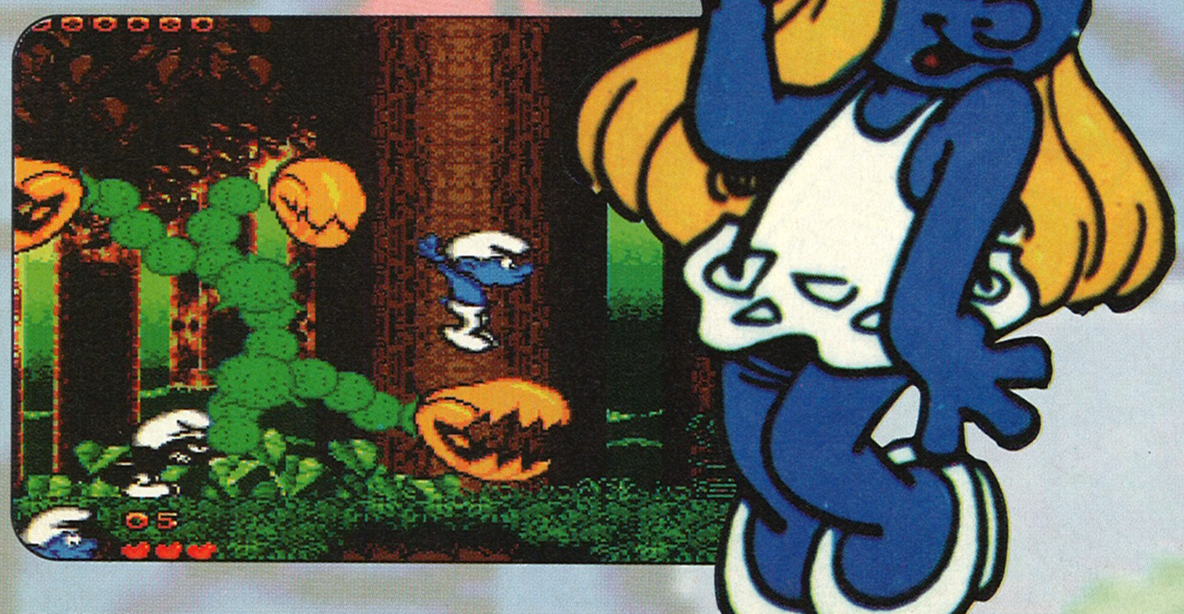
NEMESIS

Infogrames ha capturado espléndidamente todo el universo de Peyo en un súper simpático arcade de plataformas, que volverá locos a los pequeños de la casa y llenará de añoranza a aquellos de nosotros que crecimos leyendo las aventuras de estos pequeños hombrecillos azules.
Es una verdadera delicia ver de nuevo a Gárgamel haciendo de las suyas, a los pitufos negros recorriendo el bosque en busca de colas que morder, o al temible Ketekasco surcando los aires en busca de un azulado aperitivo que llevarse a la boca. Al margen del indiscutible carisma de sus protagonistas, LOS PITUFOS (o THE SMURFS, como se llaman en el mercado anglosajón) es un excelente cartucho que contiene la friolera de 22 fases, a cual más divertida, con unos gráficos realmente buenos y de gran colorido (incluso hay una fase realizada en 3-D) que, si bien no asombraba en *Super Nintendo* dadas sus características técnicas, tiene bastante mérito en esta versión *Mega Drive*.
Mi intención al destacar todos estos elementos, es alabar a uno de los programas de plataformas más llamativos y sorprendentes del año.

COMENTARIO

DE LUCAR

Viendo la cara de ilusión de los redactores de Mega Sega al ver este juego, cuesta confesar que uno odie a los Pitufos y al pelmazo del padre Abraham. Reconozco la calidad de sus comic, pero de pequeño me parecían empalagosos y esa sensación no ha logrado abandonarme. Aún así, me piden que opine sobre el cartucho, cosa que un redactor como yo, habituado a las peores contiendas (en mi haber tengo un par de reviews de ECCO THE DOLPHIN) no rechaza pase lo que pase. Aunque me duela, confieso que este cartucho me ha gustado, tanto que empiezo a conjugar el verbo pitufar. Fenomenal tratamiento del color, fases imaginativas y un tamaño de sprites considerable logran, una vez más, un gran juego de *Mega Drive*. Un solo pero, los movimientos no son todo lo rápidos que a me gustaría.



GRAFICOS — 86

▲ Excelente recreación del mundo de los Pitufos, con escenarios especialmente brillantes en su ejecución.
▼ La animación es un tanto pobre.

SONIDO — 63

▲ Las melodías de la popular serie televisiva.
▼ Los efectos sonoros son un tanto cutres y el ritmo de la música no acompaña como debiera al de la acción.

JUGABILIDAD — 83

▲ Tres niveles de dificultad, 22 fases de buenas proporciones y una jugabilidad aceptable.
▼ El desarrollo resulta un tanto lineal.

DURACION — 87

▲ Si tus nervios son del estilo de los de Steven Seagal, puede que lo termines un año de estos. Para aquellos con problemas de ansiedad es prácticamente eterno.

CALIDAD/PRECIO — 84

▲ Para los más pequeños puede ser una buena inversión.
▼ En plataformas hay una abundancia de títulos y bastante más completos.

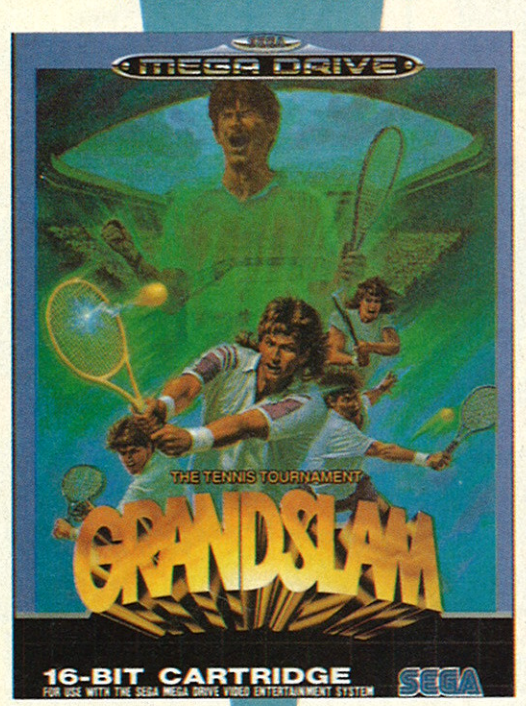
GLOBAL — 86

Aunque por su aspecto y protagonistas pueda parecer un juego blandengue, THE SMURFS para *Mega Drive* es un programa de plataformas bastante duro.

¡ESTA SUSCRIPCION TE DA MUCHO JUEGO!

Suscríbete a Mega Sega por sólo 4200 pts. y tendrás en tu casa la mejor información sobre el mundo de las consolas y videojuegos SEGA además de un CARTUCHO DE LUJO

GRANDSLAM
MEGA DRIVE



GRANDSLAM

La mejor simulación de Tenis creada para la Mega Drive. Compite en hierba, tierra batida o pista cubierta contra los mejores tenistas del mundo, sólo o formando dobles con un amigo.

87%

NEMESIS

DEVILISH
GAME GEAR

DEVILISH

Es el primer juego que combina con una absoluta perfección dos géneros: el arcade y los ladrillos (arkanoid). Original, bien hecho y, sobre todo, tremendamente divertido.

85%

J.L. SKYWALKER

RAINBOW ISLAND
MASTER SYSTEM

RAINBOW ISLAND

El gran clásico recreativo de Taito ha sido convertido a la perfección para Master: 16 colores, multitud de fases y la jugabilidad de todo un clásico.

84%

THE ELF

Rellena este cupón y envíalo a:
Ediciones Mensuales S.A. Revista Mega Sega, departamento de suscripciones C/ O'Donnell nº12- 28009 Madrid

Marca con una cruz el juego que prefieres de regalo

- ❑ Grandslam (Mega Drive)
- ❑ Devilish (Game Gear)
- ❑ Rainbow Island (Master System)

También puedes suscribirte llamando al teléfono: (91) 4 31 38 33 de 9,30h a 14,00h y de 16,00h a 18,30h

Nombre y Apellidos: .... Edad ....
Dirección: .... C.P. ....
Población: .... Provincia .... Teléfono: ....

FORMA DE PAGO

- ☐ Cheque/Talón a nombre de Ediciones Mensuales, S.A.
- ☐ Giro postal núm. .... de fecha ....
- ☐ VISA: Tarjeta nº
- ☐ AMERICAN EXPRESS: Tarjeta nº

Fecha de caducidad de la tarjeta .... Firma:
Nombre del titular, si es distinto ....

1 JUGADOR

4 MEGAS

TIPO DE JUEGO
PLATAFORMAS

PRECIO 2 PITUFANTES

POR INFOGRAMES

DESDE MAÑANA

OPCIONES

CONTROL: JOY PAD
CONTINUACIONES: 0
NIVELES: 3
RESPUESTA: BUENA
DIFICULTAD: VARIABLE

1ª PUNTUACION
SERPIENTE

ORIGEN
Basado en los cómics de Peyo, en videojuegos tiene un antecedente hispano programado por New Frontier.

PUNTUACION

ORIGINALIDAD
REFLEJOS
ADICCION
ACCION
ESTRATEGIA

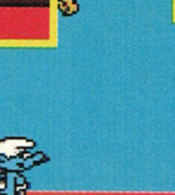
OBJETIVO
Sencillo y breve. Rescatar a los Pitufos secuestrados por el malvado Gárgamel.

the SMURFS

Parece que los días de coleccionar pegatinas de los pitufos para los coches han terminado. Los Pitufos fueron en su momento un fenómeno social, colándose en todos los televisores de los hogares españoles. Los años 80 serán recordados como La Era de los Pitufos.

Ahora una nueva era ha comenzado, una invasión de pitufos está prevista que se produzca en breve tiempo, haciendo que el regreso de El Cordobés sea 'pecata minuta'. No sólo sera un relanzamiento de su propia carrera, sino también un intento de rescatar a la Master System. En esta ocasión, el viejo Gargamel ataca de nuevo, pero esta vez con más sed de venganza. Tú, como un pitufito muy valiente, tendrás que recorrer todo el camino desde tu poblado hasta el castillo de Gargamel para salvar a la raza pitufa. Saludos azules, pitufín.

◄ *El Pitufo Borrell haciendo rafting por el Jarama con troncos.*



▲ *El modo Gore de los pitufos es terrible.*

LAS FRUTAS DEL BOSQUE

Tan largo camino va a hacer que el pitufo tenga mucha hambre, pero la fortuna le acompañará puesto que durante el viaje podrá encontrar todo tipo de alimentos del bosque:

SASPARILLA LEAF
(Zarzaparrilla para la niña). Las hojas significan puntos en este juego. Coge todas las que puedas para lograr un buen marcador.

PITUFO NEGRO

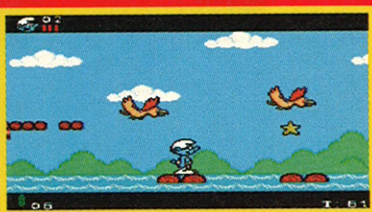
Ponte a jugar en cualquier nivel que no sea el fácil, y te encontrarás con una de las víctimas de Gargamel, El pitufo negro. En un esfuerzo de evitar que llegues al castillo, el mago ha convertido a pitufos buenos en zombies andantes con un color negruzco. Un encuentro con ellos te puede quitar bastante vida. Vamos a ver si Papá Pitufo puede hacer algo por ellos.

▲ ¡Black Power!

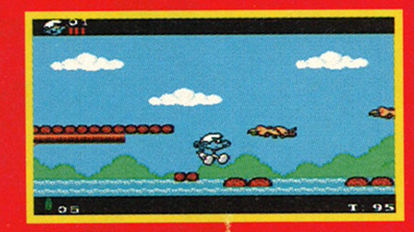
COMENTARIO

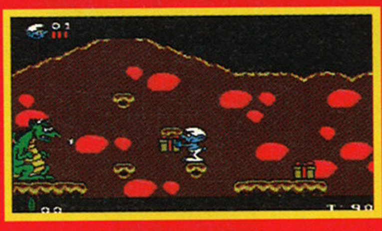
THANATHOS

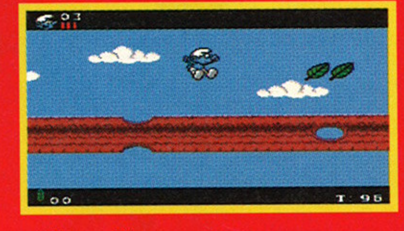
Es curioso como Infogrames se ha basado en las anteriores versiones de Los Pitufos (producidos por ellos mismos) para crear las de las consolas Sega. Mientras que la Mega Drive es una copia exacta de su homónimo para Super Nintendo, esta versión Master System esta calcada de la reciente entrega de NES, programada a su vez por los españoles New Frontier. Esto no quiere decir que el juego sea malo, al contrario. Si por algo destaca la NES es por la jugabilidad de sus juegos, y por una vez, la Master System ha podido aprovecharse de esta jugabilidad innata para dar a luz el que es en mi opinión el mejor juego de plataformas para la Master del año.



▲ Palomino en plena acción.







▲ Pitufo bromista antes de conocer al amor de su vida.

RASPBERRY

(Frambuesa para esa). Cuando el pitufo se encuentre cansado y las fuerzas le fallen, una frambuesa le restablecerá la barra de energía.

STAR

(Estrella para ella). Si recoges todas las estrellas en un nivel, conseguirás una fase de bonus en donde tendrás que recoger todo lo que puedas en un tiempo límite.

COMENTARIO

THE PUNISHER

Ahora nos llegan LOS PITUFOS de la mano de Bit Managers, y llega el momento de desvelar lo que han conseguido con este juego. Pues muy sencillo, han creado el mejor, más variado y divertido juego de plataformas que existe en la actualidad para Master System, que además cuenta con unas animaciones y decorados propios de 16 bits. Y cuando digo esto no exagero? Apuesto a que algunos de los sprites de los protagonista son los de la versión para Mega Drive, adaptándolos a las posibilidades de la consola, claro está. Este juego es absolutamente imprescindible para todos los usuarios que tengan Master System, Mega Drive con convertidor para Master, el Master System Convertor de Game Gear o que tengan un amigo con alguno de estos accesorios.

GRAFICOS — 89

▲ Brillantes, coloreados y con una definición atractiva.
▼ Algunas pequeñas ralentizaciones.

SONIDO — 88

▲ Teniendo en cuenta que es para Master System, las melodías y efectos son absolutamente atrayentes.

JUGABILIDAD — 90

▲ Desarrollo variado y ritmo de juego trepidante.
▼ Acostumbrate a morir joven.

DURACION — 86

▲ En el nivel fácil su duración es media-alta.
▼ En los otros niveles, para toda la vida.

CALIDAD/PRECIO — 84

▲ En Master System no hay muchos programas tan atrayentes y divertidos como este.

GLOBAL — 90

Este título es una atractiva opción para la 8 bits de Sega, aunque sea de programadores españoles.

NUEVA REVISTA SUPER PC

EN UN SUPER

NADIE TE LO PONE TAN FACIL

Ya no necesitas hacerte un máster para ser un genio del Multimedia.

La revista SUPER PC evoluciona con los últimos avances en informática.

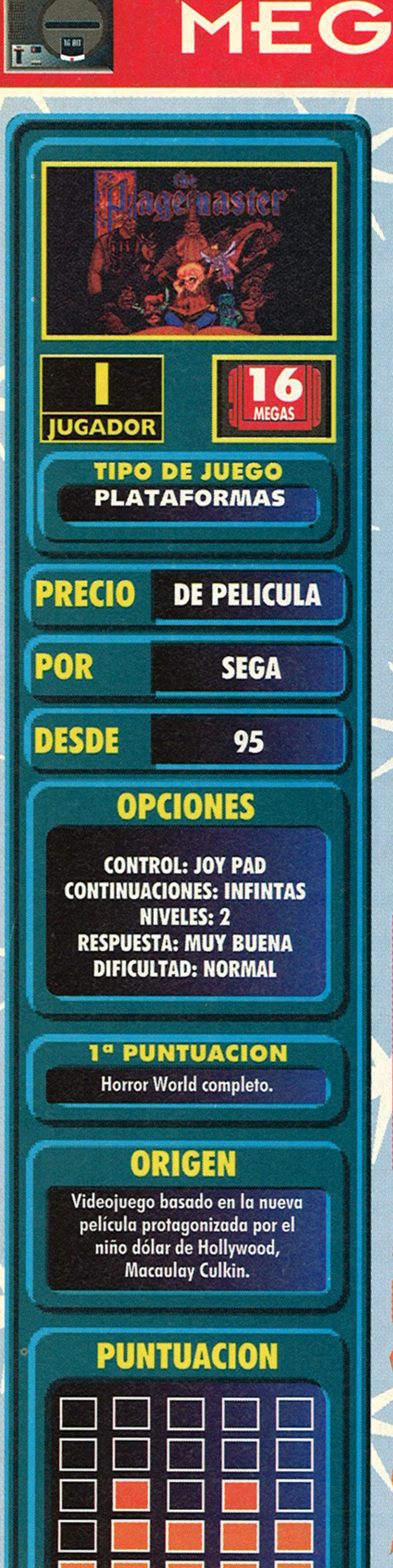
SUPER PC. Una revista súper práctica, que añade a la información más actualizada y completa sobre hardware y periféricos, las novedades del CD-ROM y el boom del ordenador Multimedia.

Cada mes en SUPER PC todo lo que necesitas para sacar el máximo partido a tu ordenador, con el lenguaje más sencillo y accesible. Ponte al día con SUPER PC.

La revista especializada para los que no están especializados en informática.

Consúltala, estarás a la última en PC's.

Y AHORA CON UN DISQUETE-AGENDA Y UN CD-ROM CON TODA LA INFORMACION PUBLICADA EN LOS NUEVE PRIMEROS NUMEROS DE SUPER PC Y LOS PROGRAMAS DE JUEGOS Y UTILIDADES ENTREGADOS EN DICHOS NUMEROS.



Habiendo sido vetado las salas de medio mundo por su película El Buen Hijo, Macaulay Culkin vuelve a atacar nuestras pantallas con un nuevo título: The Page Master. El joven y millonario Mac interpreta un niño muy introvertido, llamado Richard Tyler, que se encuentra inmerso en su propio mundo, hasta que un día le pilla una tormenta y se ve obligado a refugiarse en una extraña librería. Por causa de esos extraños fenómenos que ocurren en las historias fantásticas, de repente se encuentra inmerso en un mundo de dibujos animados, rodeado de los personajes mas pintorescos.

La versión de Sega es muy similar a la película. El jugador debe guiar a Richard a través de la infinidad de plataformas que componen los tres mundos, en busca de unos carnet de librería que le trasladarán al mundo real. El protagonista se encuentra con todo tipo de personajes salidos de cuentos y leyendas.

EL MUNDO ES UN LIBRO

El pequeño Richard comienza su particular y emocionante aventura en el Horror World, repleto de terribles fantasmas y seres deformes. Cada mundo aparece reflejado como si fueran las páginas de un libro y, además, contiene diferentes escenarios. Cuando se completa un nivel, Richard no puede pasar al siguiente hasta que encuentra la salida.

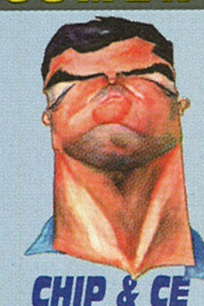
Después del Horror World, podremos encontrar el Fantasy World, donde se encuentra con su hada madrina (interpretada en la película por la actriz Whoopi Goldberg), antes de trasladarse a Adventure Land. Todo este increíble viaje se desarrolla a través de 36 niveles.

FIFA INTERNATIONAL SOCCER

La familia FIFA va a recibir otro nuevo miembro. Uno de los títulos con mas éxito en la consola de 16 bits de **Sega**, ha hecho su aparición en la pequeña ***Game Gear*** y promete convertirse en el juego que va a revolucionar el fútbol en las consolas portátiles.
Con sólo 4 Mb, la versión para la portátil es bastante semejante a su predecesora, utilizando la misma perspectiva isométrica y las opciones de carga. Pero, vamos a dejarnos de habladurías y pasemos a los hechos...

▶ ***Un par de editores intentando demostrar que su pasión por el Atlético de Madrid tiene un fundamento táctico. .***

COMENTARIO



CHIP & CE

El resultado logrado por EA con este juego es más que notable, ya que se mantienen las cualidades que hicieron popular la versión para los 16 bits. FIFA INTERNATIONAL SOCCER se convierte en el primer simulador futbolístico para la portátil de Sega en el que se incluye la perspectiva isométrica. Un buen cartucho, aunque las reducidas dimensiones de la pantalla reducen la espectacularidad de su antecesor.

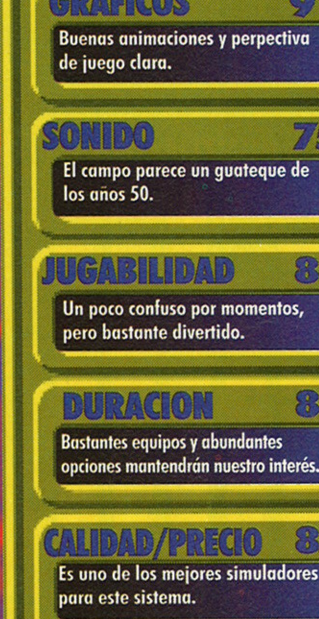
COMENTARIO

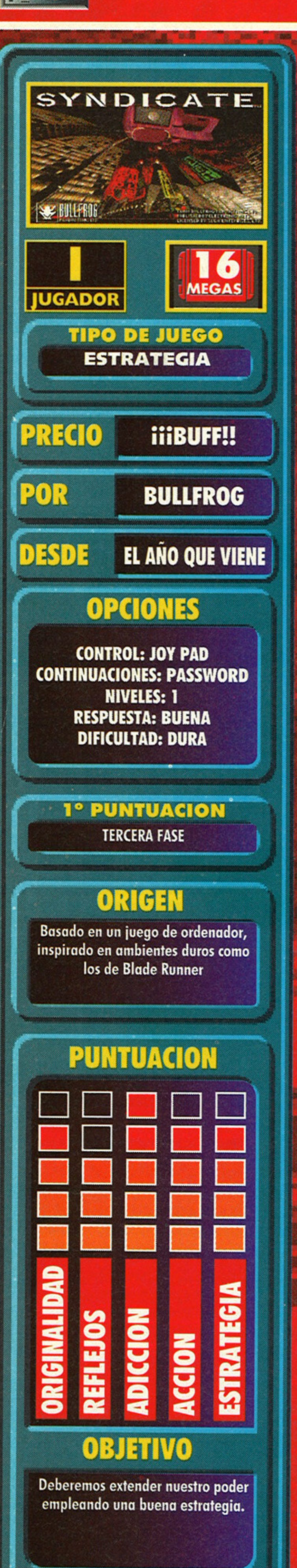
THANATHOS

Parecía imposible comprimir toda la espectacularidad del FIFA SOCCER en un cartucho de *Game Gear*, pero EA lo ha conseguido. Se han perdido bastantes cosas respecto a la versión de *Mega Drive* y técnicamente deja algo que desear (las ralentizaciones están a la orden del día). Toda la jugabilidad, diversión y elementos tácticos han sido trasladados a la perfección. Junto a SENSIBLE SOCCER, este es el mejor juego de fútbol disponible para una portátil.

UN CAMPO DE SUEÑOS

Es increíble, pero la mayoría de las opciones que había en la ***Mega Drive*** se han incluido en esta conversión. Podemos encontrar una gran selección de escuadras de todo el mundo y, además, podremos jugar contra el equipo Ea All Stars, que te motivará para intentar superar tu nivel de juego. Y, como colofón, hay una opción para elegir las condiciones meteorológicas (desde lluvia hasta nieve).

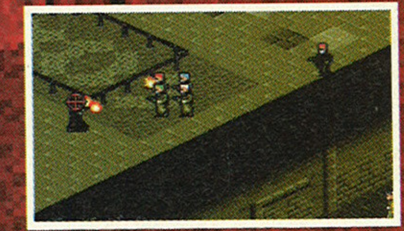




SYN

El crimen se paga o, por lo menos, casi siempre se ha pagado. Como ejemplos más claros tenemos casos como el de De la Rosa, Rubio y otros. Uno se da cuenta de que, en muchos casos, ser un estafador merece la pena.
El crimen organizado ha sido, desde el principio de los tiempos, la mejor manera de evitar que la justicia atrape al maleante. Pues bien, olvida por un momento todos tus buenos sentimientos cívicos e imagina que eres el líder de un sindicato del crimen. Has logrado hacerte con un revolucionario programa que es capaz de controlar todos los ordenadores del mundo. El planeta es completamente tuyo. Bueno, veamos qué tal se te da hacer el malo.

▲ *Típica parada de autobús diseñada por Mariscal.*



La casa de Némesis.

The Scope en Caravanchel.

El Paso de Cebra es tu amigo.

MAPA

Una buena perspectiva del mundo actual. Debes conquistar todos y cada uno de los 50 territorios para abrir nuevas vías de escape hasta puntos potencialmente mas fuertes.

LA ESTRATEGIA

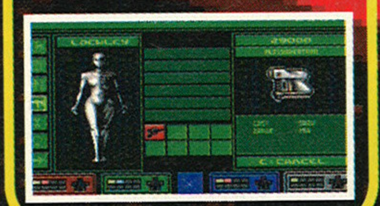
Para que tus objetivos se lleven a cabo tendrás que plantear una estrategia que precederá a cada misión y deberás equipar adecuadamente a tus hombres. Los detalles de cada misión se pueden encontrar aquí.

SELECCION DE EQUIPO

Escoge a cuatro miembros. Esta pantalla te permite crear nuevos equipos después de que cada mision falle.

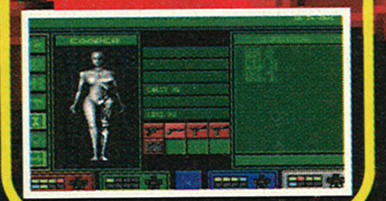
EQUIPAMIENTO

Podrás comprar armas e iconos adecuados para cada miembro de tu equipo. También es posible vender las armas que recojas de los botines y no te resulten necesarias.



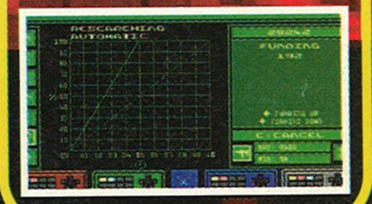
MODIFICACIONES

Puedes llegar a modificar a tus cyborgs. Brazos, piernas, pechos, etcétera. Hay tres niveles de velocidad, armamento y precision en el tiro. Estos cambios cuestan bastante dinero



RESEARCH

Trata de inventa nuevas armas con un departamento de investigación y desarrollo. Los gráficos te muestran la cantidad de misiones que han tenido éxito en relación con las fallidas.



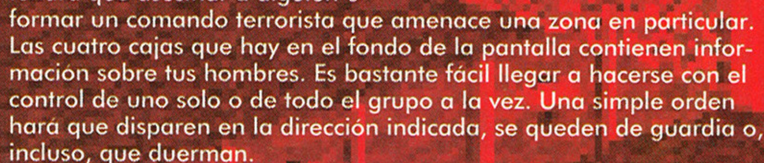
Juanín estrena gabán.

COMENTARIO

THE PUNISHER

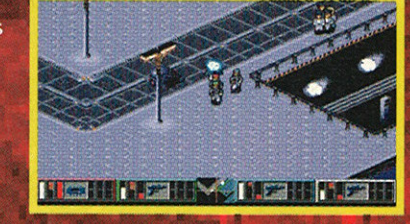
De cuando en cuando, no está mal que se conviertan éxitos de *PC* y *Amiga* a nuestra querida *Mega Drive*, más aún cuando son tan buenos como CANNON FODDER o SYNDICATE, dos juegos que, además, tienen bastante en común, puesto que en los dos se controlan guerrillas militares. En el caso que nos ocupa, los objetivos son más complejos que en el juego de Sensible y, lógicamente, resulta más complicado de manejar.
Este cartucho es divertido y jugable como el que más, aunque olvídate de tu costumbre de jugar sin leer las instrucciones, puesto que te será imposible manejarlo sin hacerlo.
Ni tan complicado como POPULOUS, ni tan sencillo como MEGALOMANIA, pero muchísimo mas divertido que cualquiera de ellos.

BUSCA Y DESTRUYE



Un breve esbozo precede cada misión, donde debes cumplir una serie de premisas básicas. Tu grupo tendrá que asesinar a alguien o formar un comando terrorista que amenace una zona en particular. Las cuatro cajas que hay en el fondo de la pantalla contienen información sobre tus hombres. Es bastante fácil llegar a hacerse con el control de uno solo o de todo el grupo a la vez. Una simple orden hará que disparen en la dirección indicada, se queden de guardia o, incluso, que duerman.

OBEDECED



The Persuadtron aparece en todas tus misiones; es transportado por un de tus hombres y lava el cerebro de cualquiera que lo toque convirtiéndole en una valiosa ayuda. Es muy útil como método de posesión para formar parte de tu sindicato. El éxito de tu persuasión viene dado por la cantidad de gente a quien hayas persuadido con anterioridad y el nivel intelectual de los mismos.

ENTRAD A SACO

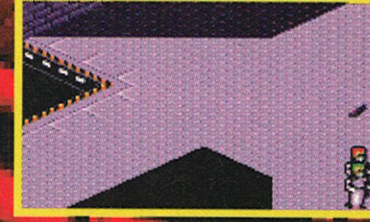
El robo de los coches es muy útil para atravesar muros o recorrer grandes distancias. Pare encontrar tus objetivos, sólo tienes que fijarte en el pequeño escáner que encontrarás en el fondo de la pantalla. Los escáner de interior te indican los objetivos que puedes encontrar dentro de los edificios.

COMENTARIO

ASIKITANGA

La única referencia que se conoce con respecto al SYNDICATE es la versión de *PC* que salió hace un año, y que fue un rotundo éxito; este título revolucionó a medio mundo y parte de otro. La versión para la *Mega Drive*, desarrollada por la casa de programacion Bullfrog, combina la perspectiva isométrica, objetivos intrigantes y lo mas atractivo: el argumento cibernético utilizado en la primera parte. Todo este conjunto de elementos aglutinado en una buena coctelera, crea una combinación explosiva que, para mi gusto, es incluso mejor que la versión original. Una vez que te haces con el control (hay que decir que no es nada fácil), el juego te engancha de tal manera que no te levantarás de la silla.
Sin duda alguna, el SYNDICATE es un juego estrella para estrategas que quieran sentir la fuerza de un nuevo y difícil reto.

BAJO CONTROL



Una caracteristica de los cyborgs es el RPI. Este hace que se inyecten tres drogas en el cuerpo del androide. La primera aumenta sus reacciones y su velocidad; la segunda sube la percepción y la precisión en los tiros; y la ultima aumenta la inteligencia y altera el comportamiento de tus soldados que no estén bajo tu control.

GRAFICOS — 80
▲ Diseños futuristas bien construidos y una considerable fluidez.
▼ Algunas cosas son minúsculas.

SONIDO — 67
▼ El aspecto menos logrado del cartucho. Efectos sonoros pobres y una melodia más bien tormentosa.

JUGABILIDAD — 91
▲ Tan sencillo de jugar como el CANNON FODDER. Una sensación de control absoluto.

DURACION — 91
▲ Muy interesante, con más de 50 misiones diferentes y un aumento progresivo de la acción.

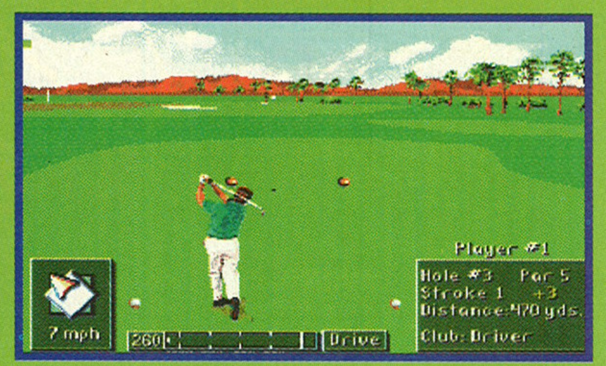
CALIDAD/PRECIO — 87
▲ Un buen título para los amantes de la estrategia. Fundamental para los coleccionistas del género.

OVERALL

La adaptación de SYNDICATE para *PC* cobra una nueva magnitud en *Mega Drive*. Uno de los mejores en su categoría.

PGA III

Han pasado muchos meses desde que *Mega Sega* perdió el contacto con los juegos relacionados con el PGA Tour. En ese tiempo, hemos tenido un Mundial de Fútbol, Roldan se ha fugado y la redacción ha sufrido una terrible pérdida (iadiós Skywalker!). Mientras esto ocurría, el equipo de programación de EA se ha exprimido las neuronas para lanzar un juego de golf adecuado para todo el mundo. Con el motor del programa intacto, EA ha conseguido que los movimientos de los sprites sean más suaves, han añadido un nuevo icono que te permite precisar mejor tus golpes y más circuitos.



▲ *iQué salga el de debajo del mantel!*

COMO UN PROFESIONAL

Como en cada juego de PGA, **EA** ha tenido tiempo suficiente para incluir unas cuantas trampas, nuevos golpes y más precisión. Una de las opciones más espectaculares es un icono de disparo que marca el punto donde el palo va a golpear a la bola. Al mover la cruz, la bola se elevará mucho o volará baja, algo nunca visto en un juego de golf.

COMENTARIO

NEMESIS

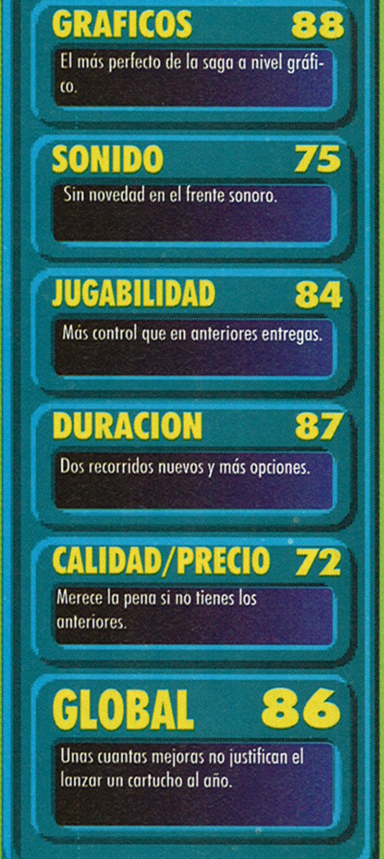
Siempre que sale una continuación del mítico PGA (y van cuatro), surge la misma pregunta: ¿las mejoras justifican la compra del juego? En mi opinión, todo depende del jugador, del grado de fanatismo que se tenga hacia este deporte y, lo que es más importante, de si se es propietario de alguna de las anteriores entregas. Si disfrutaste con ellas, y no te importa pagar más por lo mismo con algunas mejoras, te lo recomiendo. Pero, si buscas algo totalmente nuevo o crees que tu dinero necesita una mayor recompensa, opta por otro programa.

COMENTARIO

ITURRIOZ

EA está especializada en renovar sus simuladores con entregas anuales, en las que se modifican pequeños detalles. La tercera entrega de PGA es un ejemplo aplicado al mundo del golf. Las innovaciones se limitan a mejorar aspectos gráficos. Supera a su antecesor, aunque no hace obligatoria su compra para los que dispongan de otra versión.

▲ *¿Os gusta el jardín que he construido en mi casa?*



Lemmings 2 The Tribes

16 MEGAS

TIPO DE JUEGO
PUZZLE

PRECIO MINIMO

POR PSYGNOSIS

DESDE AHORA

OPCIONES

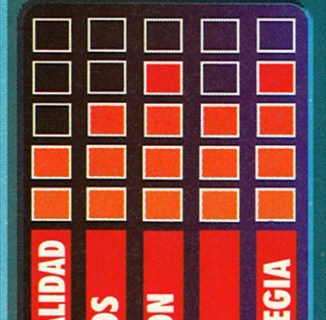
CONTROL: JOY PAD
CONTINUACIONES: PASSWORD
NIVELES:3
RESPUESTA: MUY BUENA
DIFICULTAD: MEDIA

1ª PUNTUACION
PLAYA 4

ORIGEN

LEMMINGS 2 es una secuela de un mítico programa que ha salido en casi todos los sistemas.

PUNTUACION



OBJETIVO

Utilizando diversos objetos deberemos guiar a los suicidas Lemmings hacia la puerta de salida para salvarlos.

Primero llegaron los Lemmings. Nadie sabía de dónde venían o a dónde iban todos juntos. Lo único que se conocía era que se acercaban a una muerte casi segura, a no ser que alguien le salvase del desastre. Después de sus 50 primeras aventuras, algunos comenzaron a aburrirse y decidieron incluso separarse de sus congéneres. Unos se fueron a hacer deporte, otros a bañarse en las Bahamas y unos pocos se decantaron por instalarse cerca del conocido bar de Michel el Cojo.
El caso es que ahora encontramos 12 tribus, enclaustradas en otras tantas tierras. Esta secuela incluye un buen montón de nuevas habilidades, necesarias para afrontar los cientos de nuevos peligros que van a encontrar.

▲La Moraleja ya no es lo que era hace años.

▲ La funda del entretenimiendo preferido de The Scope.

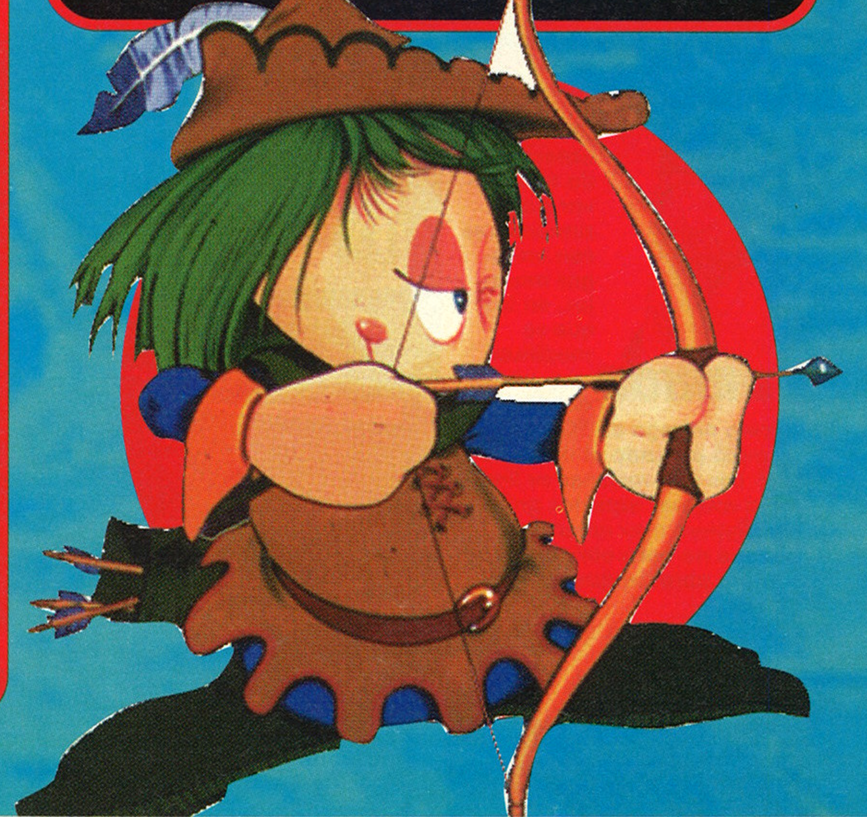
UN POCO DE TODO

Todas las habilidades originales como bloquear, explotar o cavar han sido multiplicadas por cien para llegar a tener en el menú hasta 30 lemmings. Lamentablemente, este menú sólo permite tener ocho lemmings a la vez. Algunas de las nuevas habilidades que incluye el cartucho son bastante sofisticadas como los arqueros o los lanzadores de piedras. Además, suele haber más de un modo de acabar un nivel.

COMENTARIO

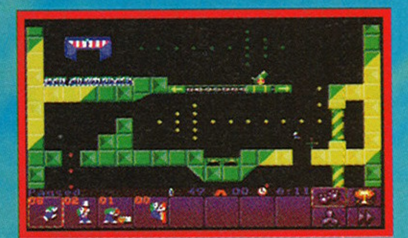
MAVERICK

Maldita la hora en que los redactores de éste país (entre los que no sé si debo incluirme) alabaron la genialidad de un título que, tiempo después, no me produce más que sopor. No es que mi coeficiente intelectual no dé para jugar con el mentado LEMMINGS 2 (no es eso lo que que se discute en estos momentos), lo que me produce dolor de cabeza es tener que jugar unas tres mil veces, una por cada consola a la que se versiona. La mecánica continúa siendo idéntica, lo que ha acabado con los nervios de los usuarios que tenían a Psygnosys como un gran compañía.



VOLANDO VOY

La diversión llega cuando presionas un icono que hace volar por los aires a cualquiera de las variedades de los Lemmings voladores. El problema radica en que hay que colocar el icono en la dirección deseada. Esto añade la necesidad de tener reflejos para jugar.



GRAFICOS 68

▲ Divertidas animaciones de los Lemmings y unos dignos escenarios.
▼ Tus ojos sufrirán por el minúsculo tamaño de los Lemmings.

SONIDO 81

▲ Simpáticas melodías que animan la marcha de los protagonistas.
▼ Los efectos sonoros no aprovechan la potencia de la máquina.

JUGABILIDAD 90

▲ Insuperable en cuanto a profundidad y tamaño del juego.
▼ Carece de algunas de las opciones e ideas de la primera versión.

DURACION 91

▲ Muchos más niveles para los fanáticos de la saga y tres tipos diferentes de puntuación para probar tu capacidad.

CALIDAD/PRECIO 85

▲ Pocos juegos pueden ofrecerte tanto por tan poco dinero.
▼ Es igual que el primero pero con algunas mejoras.

GLOBAL 89

Resulta indudablemente bueno en su género, aunque peca de ser poco original. Puede resultar un poco aburrido si se conocen en profundidad las anteriores entregas.

COMENTARIO

DE LUCAR

El aprecio que le tengo a mis últimas 300 neuronas me hace recordar las ya perdidas con la primera parte de LEMMINGS y el odio que llegué a tenerle a estos minúsculos y estúpidos seres. La secuela tiene unas dimensiones mayores y algunas novedades, pero la originalidad de la que tanto nos hablaron los programadores se ha quedado en intención. Unos cuantos objetos con nuevas utilidades y la misma mecánica de siempre nos ofrecerán horas y horas de entretenimiento. En resumen, más de lo mismo, aunque algo mejor.

▲ El Lemming Punset aleccionando al joven Lemming Michael Jackson sobre los peligros de la infancia. No lo todo lo que lleva pañales es bueno.

NADA COMO EL HOGAR

Cada tribu tiene un escenario diferente, pero muchos elementos escénicos ofrecen el mismo efecto de puzzle sobre los Lemmings. Se han empleado nuevas ideas, como cañones que permiten lanzar a los personajes a lugares inaccesibles.

CONSIGUE TODOS LOS JUEGOS QUE COMENTAMOS

Cada mes, en la sección Reviews examinamos, comentamos
y puntuamos los juegos más actuales.

¿Quieres hacerte con ellos?

Regalaremos un sólo juego por cada Review. No puedes optar a todos los títulos, por ello, en el cupón, deberás marcar con una cruz el cartucho que más te gusta y así, si eres uno de los afortunados, recibirás el juego elegido.

Manda tu cupón (no se aceptarán fotocopias) antes del 28 de Diciembre si quieres optar a alguno de los premios.

Recorta y envía este cupón a:
Ediciones Mensuales S.A. Revista MEGA SEGA. C/ O´Donnell nº12 -28009 MADRID.
Indicando en una esquina del sobre JUEGOS REVIEW.

- [ ] **BLOODY AGÜELA** — Linx Mucolítica
- [ ] **LOST IN LAS HURDES** — Dacla Electronics
- [ ] **EL PADRINO IV - YUSTA'S BACK** — Corleone 16 bits
- [ ] **MAY'S ATE MY BULL** — Jul & Dron System
- [ ] **DE VIANA CUPLETEERS** — Tachuela 68000X

Mega SEGA

Nombre: ....

Apellidos: ....

Dirección: ....

Población: ....
Provincia: ....
Teléfono: ....
C.P. .... **Edad:** ....
Modelo de consola: ....

TOP 10

MEGA DRIVE		MEGA CD
DYNAMITE HEADDY	1	SNATCHER
SOLEIL	2	MICKEY MANIA
PROBOTECTOR	3	NBA JAM
MICROMACHINES 2	4	FLINK
VIRTUA RACING	5	JURASSIC PARK
MICKEY MANIA	6	SOULSTAR
SUPER STREET FIGHTER 2	7	F-1 HEAVENLY SIMPHONY
EARTHWORM JIM	8	NHLPA HOCKEY 94
NBA LIVE' 95	9	YUMENI MISTERY MANSION
DRAGON BALL Z	10	DRACULA UNLEASHED

6 ESTRELLAS

NEMESIS	PROBOTECTOR
DE LUCAR	MICROMACHINES 2
THE SCOPE	MICROMACHINES 2
R. DREAMER	YUMENI MISTERY MANSION
THE PUNISHER	JURASSIC PARK
THE ELF	SNATCHER

MASTER SYSTEM		GAME GEAR
LOS PITUFOS	1	DYNAMITE HEADDY
ASTERIX AND THE GREAT RESCUE	2	LION KING
MICROMACHINES	3	ASTERIX AND THE GREAT RESCUE

MEGA GOLFO

EL LISTO DEL BARRIO

DESDE MI FORTALEZA

Tras varios meses en otro lugar del espacio/tiempo, vuelvo a la palestra para contestar todas las chorradas que, debido a vuestra incompetencia, habéis llevado a cabo.

1) Muy bueno el apartado de Rol (lástima que no le dediquéis más páginas).

2) ¿Por qué demonios no aparece la sección Caledesing, que sólo salió una vez y estaba bien pensada (por cierto, la carta era mía, aunque firmé como Juan).

ENVIA TUS CARTAS A:
REVISTA MEGA SEGA
SECCION MEGA GOLFO
C. O'DONNELL, 12
28009 MADRID

3) ¿Cómo tenéis la desfachatez de presumir del mejor grupo cuando os falta la mayor cualidad humana del mundo: el respeto?

4) ¿Por qué te escondes bajo el apodo de Mega Golfo y Némesis, si todos sabemos que eres Bruno Sol?

5) ¿Cuando sacaréis más reportajes sobre recreativas antiguas y sobre consolas como la Atari Jaguar o de ordenadores como el primer Atari o el Amiga 1200?

6) ¿Sois todos unos merluzos o es que el Grupo Zeta no puede permitirse algo mejor?

7) ¿J.L. Skywalker os dejó por voluntad propia o por la dieta de la que fue objeto por culpa de esa horrible cuadrillad de redactores que trabajaban junto a él?

8) ¿Cómo entró The Punisher en la redacción?, ¿es sobrino de Pedro de Frutos?

9) Por último, me da pena que os consideréis el mejor grupo humano y que carezcáis de respeto y agradecimiento a vuestros antiguos amigos.

PD 1: Sigo comprando la revista para ver vuestras propias gambas.

PD 2: Cada día mejoráis, pero os faltan unos reportajes de recreativas u ordenadores antiguos.

PD 3: Saludos a The Elf y al Golfo en especial. También gracias a Pedro de Frutos por guiarme en el sendero del respeto, cariño y agradecimiento verdaderos.

✉ ***The Wizard.***

Golfo: Algunos personajes de medio pelo, aficionados al tintorro barato y recién salidos de una clínica de desintoxicación se permiten el lujo de decir: «Tras varios meses en otro lugar del espacio/tiempo...». No me engañas, pequeño, tu repugnante aliento etílico anuncia tu llegada con muchos días de adelanto.

1) No está mal, no se puede comparar con mi sección, pero no está mal. En cuanto a lo de darle más páginas, dile a tu madre que ahorre y compre Albal para envolverte el bocadillo de chicharrones. Las tragaperras son divertidas, pero dañan la economía doméstica.

2) Podría contestarte lo mismo y quedarme tan ancho, pero lo cierto es que dicha sección, dedicada a la lencería fina para jugador madurito de *Mega Drive*, sólo gustó a los ancianitos del geriátrico de Zurraspillas del Tronar.

3) Me encanta que burros como tú me planteen adivinanzas tan churriguerescas: ¿Cuál es la mayor cualidad humana del mundo? Solución: el respeto. Pasando por alto que esa pueda ser la mayor cualidad humana, podrías explicarnos, ¡Oh Gran Membrillo!, por qué añades *del mundo*. ¿Conoces acaso otras formas no mundanas de vida y sus cualidades?, ¿estás seguro de haber dejado ya el vino peleón?.

4) !Oh cielos, me has descubierto!, !qué vergüenza tan grande! Pero bueno, centrurio, haber si nos aclaramos de una vez.

5) Con un poco de suerte, dentro de unos meses.

6) Todos menos uno. Por cuestiones de seguridad mantenemos su identidad en el anonimato –porque nadie debe saber que es profesor de una facultad, ni que es blanco, pelo moreno, mide 175 centímetros, pesa 69 kilos, conduce un Opel Kadett color rojo del 89 y, mucho menos, que su apellido empieza por ITU y termina por RRIOZ–. Sólo diremos que se llama Javier y que el Grupo Zeta merece lo que tiene.

7) J. L. Skywalker nos abandonó por que quiso y es falso que lo pusiéramos a dieta. Lo único que le prohibimos fue que bebiera en la taza y que lamiera a los nuevos redactores. Del resto de sus problemas sólo debía preocuparse su endocrino de cabecera.

8) Hay cosas que no tienen una explicación fácil, pero no es sobrino, si no cuñado (encuñado) de Pedro de Frutos. El tráfico de influencias

FIESTA EN LA SABANA
Tras la versión de Micromanía, no sé cómo algunos se atreven a intentar representar con fidelidad a este incomparable grupo de deliciosos animalillos (ughh). El fantástico dibujo es de The Eva; fijaros en la hiena leyendo Nintendo Acción y la cara de asco que pone Scar (eso demuestra que será muy malo, pero no tonto).

TRUNKS SE LA ENFUNDA
Un extraño elemento de la tabla periódica llamado Tore (abreviatura de Silvestre), es el autor de esta deliciosa instantánea en la que la tía de Trunks le devuelve la espada después de arrancarse los puntos negros con ella. Obsérvese la cara de disgusto y de celo de Trunks en el momento de enfundar su espada. Mejor tener el arma guardadita que en el punto negro de su odiosa tía.

que campa en nuestro país es una lacra a la que Mega Sega no ha podido substraerse, y cuyas dolorosas consecuencias todos lamentamos.
9) ¿Volvemos a las andadas? Deja el vino de una vez, porque empiezas a repetirte en tus quejas.
PD 1: Todos dicen lo mismo, pero os falta puntería.
PD 2: De momento, conténtate con VIRTUA FIGHTER 2.
PD 3: !Gracias majete! Soluciona tus problemas con el alcohol y cuídate mucho.

MOÑIGOS SIN FRONTERAS

Desgraciada inmundicia biológica, somos dos *pecadores* que ya estamos hartos de esta porquería de *revista* (y, en especial, de tu sección). Te escribimos esta carta para intentar que te despidan (ojalá te envíen a la p... calle) y fulminen del mercado esta, por llamarla de alguna manera, impresentable *revista* (aunque creemos, como muchos, que esto no llega ni a boletín informativo). Por cierto, felicidades de parte de mi médico. Tu sección es un perfecto laxante (dos tontos que conozco, que son los únicos que se compran *esto*, llevan un tapón en el culo desde hace tres meses). Si llegas a la categoría de cosa intenta, aunque sabemos que te supondrá mucho esfuerzo, responder estas preguntas:
1- ¿Por qué te haces llamar Mega Golfo, si sabemos que tu verdadero nombre es *Gallolator*?
2- ¿Cómo consigues dinero? ¿Te lo da el Ayuntamiento para que no pidas limosna por las calles, asustes a los turistas y rompas los escaparates de las tiendas?
3- ¿Cuántas partes de tu cuerpo son postizas? Seguro que más de una.
4- ¿Para qué sirve esta sección (además de ser un laxante y un provocador de vómitos).
5- ¿Por qué al llegar a tu casa te encierras en el lavabo con una foto de tu madre en biquini?
6- Vamos a darte una gran noticia: hemos descubierto a tu hermano gemelo. Es un profesor de nuestro instituto conocido como Superman.
PDT 1: No creas que compramos esta revista, se la robamos al chaval que se la manga al que se limpia el culo con ella (resulta un poco pringoso, pero aún se entiende la letra lo suficientemente bien como para leer la dirección de tu sección y enviarte esta carta).
PDT 2: La próxima vez intentaremos ser más generosos con tu padre cuando pase con el gorro para que le echen calderilla, ya que tu abuela se esfuerza mucho haciendo de cabra.
PDT 3: ¡Oooooaarg! (gran eructo como despedida).

✉ Firman: *Los alumnos de tu hermano.*

MEGA GOLFO

Golfo: Queridos Detritus:
Me ilusiona que los guardas del Zoo de Barcelona hayan seguido al pie de la letra mis consejos. Por lo visto, ya se han dado cuenta de que los dos monos calvos de la esquina ensucian menos la jaula cuando se les proporciona papel y bolígrafos para que se entretengan. Lo malo es que el trabajo que se ahorran los guardas lo tengo que limpiar yo pero, en fin, mi amor por las bestias del Señor es infinito.
Pequeños pecadores, el tema del laxante no debería haceros reír si no pensar. La gente que tiene necesidades fisiológicas sólidas es que suelen comer de vez en cuando. Más pistas: eso blanco, rectangular, con una o dos puertas y asas, es el frigorífico y contiene comida. Ya sé que vuestras madres llevan muchos años diciéndoos que es la caja del San Pancracio o el ropero del abuelo Juan, pero os están mintiendo. Dejad de mirar en los culos ajenos y procuraos algo de alimento.
1- Alguno que yo conozco no tiene ni con qué entretenerse.
2- Cuando comprenderéis que las personas como yo no necesitamos dinero para vivir como reyes. No es problema mío que en vuestro pueblo, Santa Perpetua de Mogoda, controlen a los cuatro pánfilos de turno dándoles una ayudita para que vayan al cine a ver cosas como *La Lola se va a los puertos* o *Jaimito contra todos*.
3- Todas menos una que, por aquello del morbo colectivo, no tengo ningún interés en mostraros. Para las personas sumamente interesadas o que no puedan conciliar el sueño ante tamaño interrogante –sin duda, este es vuestro caso– hago pases privados por un módico precio. Resultados comprobados.
4- Viendo vuestra capacidad intelectual, ingenio y galanura, yo también me lo pregunto muchas veces.
5- Ya sabéis como son estos asuntillos. Se me perdieron vuestros vestidos de *Alegres y provocativas campesinas holandesas correteando a través de un campo de tulipanes rojos y azules*, aquel póster central de vuestra revista preferida *Arados y pantorrillas* (mayo del 94). Ante tan fatídica pérdida, sólo pude a ese profundo sentimiento que nunca falla a nadie: el Amor de Madre.
6- Lo siento amigos pero, gracias a Dios, soy hijo único. No me extraña que hayáis cometido el error de asociarme familiarmente con Superman, le ocurre a la gran mayoría de las personas que han tenido el honor de conocerme.
PD 1: Por lo visto y olido, empleáis el mismo método para agenciaros el papel para las cartas. La pela es la pela ¿no, majetes?
PD 2: La solidaridad entre iguales es la más extendida de las virtudes: «Hoy por mi padre... mañana por los vuestros».
PD 3: !!!Y força al canut!!!

EL VALDANO CHINESCO

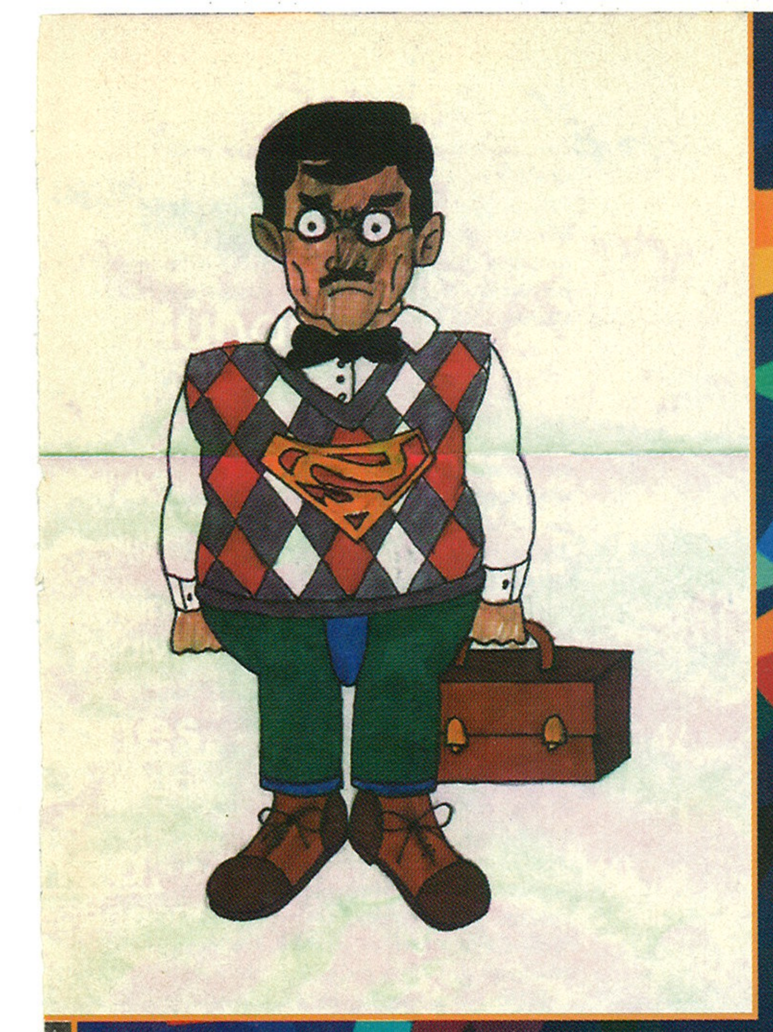
WON, NI, CHI... START.
Hola Mega Pluff (como vulgarmente te conocen en Nintendo Acción), soy yo, Ramma Saotome, aunque también me conocen como Jesús. Antes de preguntas e insultos, quiero hacer una aclaración: sé que tú, el que se hace pasar por el Mega Golfo, eres De Lúcar que, bajo esa imagen de niño bueno con gafitas (como todo buen empollón), se esconde un ser cruel y sin escrúpulos, con sed de venganza hacia el mundo por no reconocerte como el auténtico inventor del Bollycao.
Bueno, sin más dilaciones, pasemos a las preguntas y dejemos tus problemas y tu pasado. Tengo una *Mega Drive*, un *Mega CD*, una *SNES* y una *Game Boy*. No te voy a preguntar cuál es la mejor porque ya lo sé (GB).
1- ¿Qué tal es DORAEMON de *Mega Drive*?
2- ¿Para cuando el DBZ para *Game Gear* y *Game Boy*?
3- Dime lo que puedas del próximo DBZ para cualquier sistema Sega?
4- ¿Qué tal es SWICHT de *Mega CD*?
5- ¿VIRTUA RACING o STUNT RACE FX?
6- ¿SOLEIL o ZELDA?
7- ¿Para cuándo CHUCK RALLY?
8- ¿Qué tal es el VIRTUA RACING DE LUXE de *MD 32X*?
9- ¿Cuál es el mejor DRAGON BALL de todos los existentes?
10- ¿Y el mejor RAMMA 1/2?
11- ¿Para cuándo el SONIC CD 2?
12- ¿Quién ganará la Liga?

THE SCOPE CAMBIA DE LOOK

Tras su desengaño amoroso con su novia, la heredera del Imperio Kinder Sorpresa, nuestro amigo The Scope ha encontrado el equilibrio sentimental en brazos de una reponedora de Simago, una emigrante llamada Ursula Von Stupp. La muy teutona no necesita grúa alguna, ya que levanta los cartones de Dixan con cualquiera de sus prominencias. Este amor desesperado y loco por la cultura germana ha hecho que cambiara su look de chulo de piscina pública por el de respetable hombre de negocios en Hamburgo (cerca de Soria). Ramón Garcés le consiguió retratar momentos antes de iniciar su jornada laboral como limpiador de salchichas. Por cierto, esta era una de sus aficiones favoritas en España.

A ORILLAS DEL TAMESIS

El Londres de principios de siglo es el escenario elegido por The Eva para mostrar los escarceos amorosos del simpar Sonic con una de sus primas, una damisela de cristalinos ojos azules y falda kilométrica, conocida como la bella Arnulfa. Por la cara de hastío de Sonic, podemos comprobar que el paseo de la prima ha sido tan apasionante como una exhibición de trampolín de The Punisher, campeón, bromas aparte, del torneo anual de fardos al agua. Para que luego no digan que no conocemos a ningún deportista de elite.



UNA VARITA MAGICA

The Eva ha sorprendido a Sonic y Pachún (mascota de la genial revista Nekko), disputándose los favores y caricias de una de las componentes del ballet de Aplauso. Podemos verla con la vara con la que atizaba a Giorgo Aresu y sus muchachos.

a- El Real Madrid.
b- El Real Madrid.
c- El Real Madrid.
(Por favor, dí que el Real Madrid).
PD 1: ¿Te duchas y cuidas tu higiene personal?.
PD 2: Adios y gracias. Sayonara. Bye bye.

Golfo: NI WON NI CHI... NI LECHES.
Minúsculo discípulo de deidades niponas: no sé qué es lo que ocurre, pero todos los débiles mentales que conozco, en cuanto pueden, se ponen un seudónimo japonés. Podría citar unos cuantos ejemplos de estos seres que mezclan sacrílegamente su mortal existencia con lo más sagrado del manga pero, por ahorrarte dolorosa comparaciones, lo dejaremos aquí. Lo que empieza a tener gracia es ese marujil y cotillesco interés por descubrir mi identidad mundana. Que si Skywalker, que si Némesis, que si De Lúcar... Cada día estáis un poco más lejos de la realidad y mi anonimato a buen recaudo.
Pasando a otras materias, veo que el monedero de mamá sigue siendo tu mejor aliado y una fuente inagotable para adquirir consolas (no todos tenemos padres multimillonarios y que se dejen engañar).
1- Si te gustan los dibujos, el humor nipón y las plataformas, te encantará. El carisma y simpatía de Doraemon te hará olvidar sus pequeñas carencias técnicas.
2- En *Game Gear* no se sabe nada de nada y en *Game Boy* está a punto de salir en Japón.
3- Supongo que trás el éxito alcanzado en *Mega Drive*, este será el primer sistema en tener el próximo DBZ. Sólo nos queda esperar.
4- La versión japonesa era de lo mejor, más divertido y original que he visto en *Mega CD*. La americana es exactamente igual, pero le han cambiado el nombre por el de PANIC y lo han clasificado para mayores de 17 años.
5- VIRTUA RACING, sin duda.
6- SOLEIL me parece lo mejor del género en *Mega Drive*; ZELDA pertenece al pasado y a Nintendo. Además, te recuerdo, mendruguete, que esta revista es para productos Sega.
7- En teoría debería estar en la calle en Navidad, pero están teniendo algunos problemas. Para que te hagas una pequeña idea, la primera beta (o versión inacabada) era muy superior a la que han mandado hace una semana.
8- Han introducido algunas novedades con respecto a la recreativa como nuevos vehículos o circuitos que añaden bastante interés a lo ya conocido. Un excelente juego, aunque no debéis hacer caso a la publicidad que lo anunciaba como idéntico a la versión de máquina. Aún hay todo un abismo entre una y otra.
9- Mi preferido es DBZ para *Mega Drive*.
10- De todos los RAMMA1/2 que existen, los mejores son los de *Turbo Duo*, el de *Mega CD* y la primera entrega para *SNES*.
11- En *Mega CD* no hay nada pero, próximamente, aparecerá en su nuevo sistema *MD 32X*.
12- Aunque el Real Madrid vaya primero, no te fíes, la Liga la va a ganar el Logroñés. Ahora está adoptando una estrategia de despiste ocupando la última plaza, pero en la segunda vuelta va a machacar a todos. Detalles reveladores que confirman mi teoría: han fichado a Fabri, un entrenador hiperofensivo que ya logró proclamar campeón a un equipo de barrio (los Moratalaz Killers), y a un extraordinario delantero, el morenito Silvio, que es la reencarnación futbolística de Pelé.
PD 1: Tú también deberías probarlo. Lo de la ducha es algo muy parecido a la lluvia de escupitinajos que recibias en octavo por chivato y empollón. El jabón, aunque no lo creas, es un invento milenario que, en combinación con el agua, elimina esa capa oscura a la que tu llamas *Moreno Benidorm*.
PD 2: !Hasta la vista, baby!

EL PACIENTE DEL DR. GAIMOR

Hola Mega Golfo: tengo un problema muy importante y quiero consultarte. Cuando juego a mi querida *Mega Drive*, noto mareos y veo muy borroso, síntomas que se describen en las instrucciones de los juegos. Yo juego mucho, pues tengo 15 juegos (12 de *Mega Drive* y otros tres de *CD*). Te consulto a tí para que me digas qué debo hacer, pues si se lo digo a mis padres me prohibirán jugar para siempre. Es una cosa muy seria y espero que no te rías de mí ni de mi problema.
Aprovecho para darte la enhorabuena por esta magnífica revista. Esta sección es una buena idea que no existe en otras publicaciones; no todo tienen que ser consolas.

✉ A. M. A.

Golfo: Te puedo asegurar que me tomo totalmente en serio el síndrome del mareo ante el televisor (más conocido entre los neurólogos como *Síndrome de la Bella Chelito*). No en vano, somos el tercer país del mundo en cuanto a afectados, justo por detrás de Tasmania y la república Berebere. Para evitar estos síntomas y

MEGA GOLFO

erradicar completamente los desagradables síntomas del síndrome, te recomiendo que sigas al pie de la letra las siguientes indicaciones:

1- Abandona el tintorro. Un vaso de vino en las comidas es bueno, pero de ahí a beberte ocho cartones de Don Simón seguidos.

2- Limpia tus gafas de vez en cuándo. Según un reciente estudio de la Facultad de medicina simbiótica de Oslo, se asegura que el 95 % de pérdida de visión en sujetos con gafas se debe a falta de higiene en las lentes y a la posterior anidación de aves peregrinas en las patillas. Así que ya sabes, mucho cuidado con los petirrojos.

3- Elimina de tu dieta el detergente para lavavajillas, disolventes plásticos y la colonia del perro. No combinan bien con los cereales y son los responsables de trastornos psicodigestivos y variados efectos secundarios, como una repentina pasión por la literatura peruana, o la aparición de adiposidades peludas en el cogollo izquierdo de la rodilla.

4- No te preocupes si sientes mareos o convulsiones con algunos juegos. Yo mismo sufrí efectos parecidos (además de ronchas y otras irritaciones cutáneas) la primera vez que jugué al DOLPHIN. Por suerte, mi madre entró con un hacha en la habitación y redujo la televisión a mil pedazos. De no ser así, todavía seguiría lobotomizado.

Sigue todos estos pasos y, si los efectos persisten (y esto ya va en serio), acude al médico y, de paso, pídele a la enfermera su número de teléfono. Quizás ya no puedas seguir jugando a la consola, pero te quedan otras diversiones (je, je).

EL REY DE LAS NEURONAS

Hola Mega Golfo: me gusta tu sección porque me río leyendo las cosas (tonterías casi todas) que llegas a escribir, pero eso no implica el que me sigas cayendo mal. Ahí van mis preguntas:

1- ¿Eres tan feo como aparentas en tu repulsivo dibujo? ¿Te entrenas a diario para ello?

2- ¿Lo que llevas sobre el hombro en el dibujo es una especie de hombrera rara o, simplemente, una mariquita cabreada?

3- Volviendo a tu horrible dibujo, ¿por qué siempre sales babeando?

4- ¿Sabrías ordenar por preferencia los juegos JURASSIC PARK II, SONIC & KNUCKLES, THE LION KING y MORTAL KOMBAT II.

5- ¿Si fueras inteligente? (venga, haz un pequeño esfuerzo), ¿qué te comprarías primero, el *Mega CD* o tres de los juegos anteriores?

No te enfades conmigo. No es que despiertes mis instintos asesinos, pero apostaría mi queridísima *Mega Drive* y mi *Game Gear*, con sus respectivos juegos y accesorios, a que si no dices tu verdadero nombre, es por temor a que te reconozcan cuando salgas a la calle y te masacren.

PD: Si The Eva lee esta sección de Megagolferías, me gustaría decirte que sus dibujos son los mejores que he visto, tanto de Sonic como de Disney.

J. J. Desfilis, el juguetón.

Golfo: 1- No, simplemente, sigo las enseñanzas de tu progenitor, mundialmente conocido como el *Aborto de Chiclana*. De él he aprendido todo lo necesario para convertirme en un feo titulado. Me ha costado muchos sacrificios, pero el esfuerzo ha merecido la pena. O, al menos, eso es lo que dice tu novia.

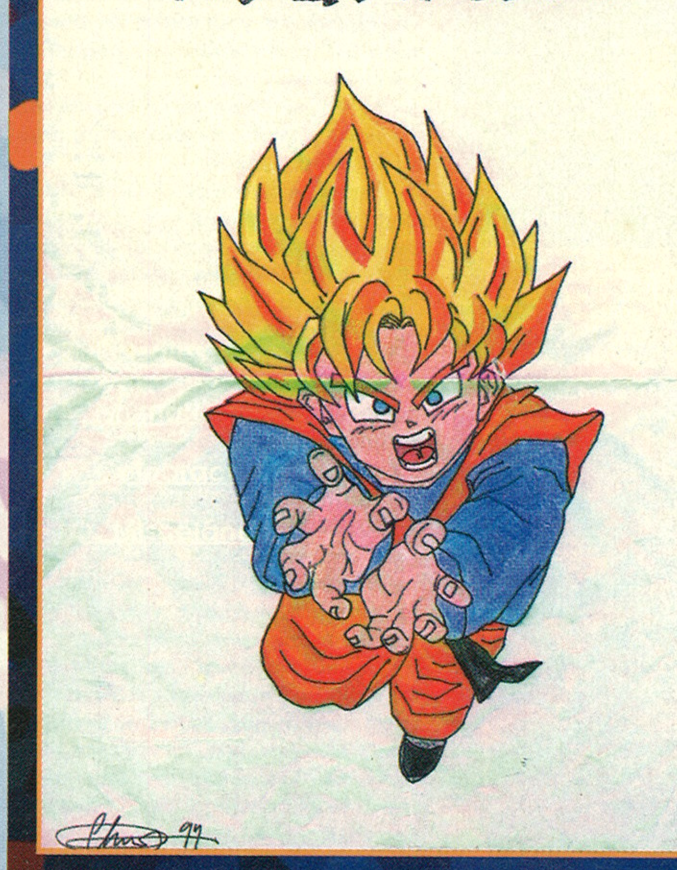
2- Es la dentadura postiza de tu tía Eloisa. Por cierto, me costó bastante trabajo desenterrarla del jardín de tu casa.

3- No babeo, simplemente es un exceso de grasa cutánea, debida a una ingestión masiva de mi plato preferido: Hamburguesas a la Papelera. ¿Que cómo se hacen?, muy fácil. Cojo vuestras cartas, las dejo macerar dos días en babas de octogenaria, le añado unos pelillos axilares de chimpancé y me hago un bocata con ellas. Puede parecer asqueroso, pero me apuesto cualquier cosa a que saben mejor que la inmundicia a la que os ha acostumbrado mamá.

4- MORTAL KOMBAT II, LION KING, SONIC & KNUCKLES y JURASSIC PARK II.

5- Si fuera inteligente dejaría de contestar cartas tan estúpidas como las tuyas y me dedicaría a algo más científico e interesante. Como, por ejemplo, a depilarle la entrepierna a mordiscos a una bonita tarántula.

PD: Si yo no digo mi nombre no es por cobardía ni por algún extraño trauma infantil, si no por no mezclar mi nombre patricio con gentuza de tu calaña y arruinar mi prometedora carrera política.



¡TE DAS CUEN!
Jesús Sanz, miembro de la famosa estirpe familiar de los Sanz-Pozales, familia líder en cuanto a la exportación de caspa de cabra (elemento imprescindible para la fabricación de submarinos), es el autor de este finstro de dibujo ballzotesco. La redacción advierte que Jesús, además de dibujar con cualquiera de sus apéndices, escribe anónimos venecianos a reputados miembros de la redacción de Súper Juegos.

¡UNA DE GAMBAS!

¡Feliz Navidad y Propero Año Nuevo! En estas señaladas fechas, hasta yo mismo me veo contagiado por tanta felicidad y tan buenos sentimientos, por lo que he decido no meterme este mes directamente con el bueno de Amalio y sus chicos...Incluso ellos se merecen unas navidades tranquilas sin que los niños les tiren bolas de barro por la calle, por mantas y negados. Por ello os dejo con unas cuantas gambas de nuestra cosecha, la carta de un lector y el deseo de que tengáis felices fiestas.
Pd: Por cierto, si seguís todavía aquella campaña de "Invita a un pobre a tu mesa en Nochebuena", os recomiendo que la cambies por la de "Invita a un jefe de sección de Hobby P. a tu mesa". Los pobrecillos lo necesitan...

LA CAZA DE LA GAMBA HA VUELTO

Misión: "La *gamba* del año".
Directrices: "Demostrar que la revista de la competencia es más torpe, mentirosa y chabacana de lo que nos imaginábamos".
Personas Fichadas:

- Amalio, alias *el avispao*, es el jefe del grupo y se caracteriza por sus críticas constructivas y capciosas hacia las personas que no se creen sus mentiras.
- M.A.D., alias *el enterao*, fiel seguidor de Amalio, al cual le debe toda su sabiduría. Se caracteriza por dar primicias anunciando juegos que tienen más años que la estufa de mi abuela.
- Yen, alias, *el tragaldabas*, y es que se las come todas sino miren la pifia que cometió y que vais a ver ahora mismo.

PRUEBAS: HOBBY CONSOLAS numero 39. Pag.157. Sección YEN.

En la segunda pregunta, que va titulada como **¿Qué Nintendo** sea qué? fué enviada por mí y que está firmada a nombre de **Oflogagem** (Otro Mundo). Cualquier tonto se daría cuenta que si leemos al revés este nombre podremos leer **Megagolfo** y es que Mega Golfo te estás haciendo un habitual de la revista. Un día te insultan y otro te responden preguntas en un tono graciosillo.
Pero esto no es lo peor. Lo grave es que lo editado en la revista no se parece a lo que envié porque las preguntas tres y cuatro han sido acortadas y cambiadas y, misteriosamente, la pregunta cinco ha desaparecido. Esto es tristemente cierto y hechos como este son los que diferencian a unas revistas de otras.

Esto es sólo el comienzo. ¡Tiembla Amalio!

Agente Robochof
P. D.: Seguiremos informando.

GOLFO: ¿Acaso te sorprendes de la censura del consultorio de Yen? Nosotros llevamos meses enviando cartas bajo el nombre de Asociación Cultural *Ahorcar a Mr Q-uesco* y todavía no hemos recibido respuesta. No lo entendemos... sólo hacíamos preguntas inocentes y cándidas, tales como preguntar la dirección donde se compra la pera interior J. C Vialli, o saber la dirección del colegio para niños *tardíos* y chimpancés amaestrados de Yen.
Una vez más, la censura de esta siniestra organización llamada Hobby P. ha cortado las alas de jóvenes sedientes de cono-cimiento... ¿El futuro de la patria está en peligro? ¿El fin de la democracia se acerca? ¿Podrá The Scope parar de una vez la alopecia asesina, que está convirtiendo su cabeza en un chupa 0chups? ¿Será de fresa? Estas y otras cuestiones serán resueltas la semana que viene en un nuevo episodio del serial emitido en el programa de Encarna Sánchez titulado : *Mamá, hay que enterrar más profundo al abuelo.*

MEGA SEGA Nº 20. REPORTAJE LO MEJOR PARA ESTAS NAVIDADES.

De todos es sabido que las *gambas* de Mega Sega tienen un sabor muy especial para todos nosotros. Pero fijaros bien, no sólo tienen sabor sino que también tienen un tamaño considerable. En nuestro número anterior, en el reportaje LO MEJOR PARA ESTAS NAVIDADES, pudísteis disfrutar de una fantástica gamba, una gamba que quemaba los ojos, los oídos y cualquier cosa que se acercase a ella: la N de navidades fue hábilmente sustituida por una fastuosa **M** (si m de mierda, de miope o de aMalio). El responsable de tamaña desfachatez ha sido condenado a dos años de convivencia marital con The Punisher –algo de lo que no se recupera casi nadie– y obligado, además, a escribir unas líneas para pediros perdón: «Mo podéis haceros uma idea de lo que estoy sufriemdo. Soy um igmoramte, tomto y niope... ¡¡¡Perdomadne!!!

REPORTAJE

LO MEJOR PARA ESTA MAVIDAD

Como todos sabéis, la Navidad es esa fantástica época del año en que las personas se olvidan de las mil perrerías que les has hecho y, en un arrebato de inusitada generosidad, se lanzan a comprarte todo tipo de regalos. Para evitar que tus presentes navideños se ciñan al típico y familiar esquema de calcetines, jersey de cuello alto, discos de Pavarotti y puzzles de 5.000 piezas, te invitamos a que eches un vistazo a estas cuatro páginas. En ellas encon...

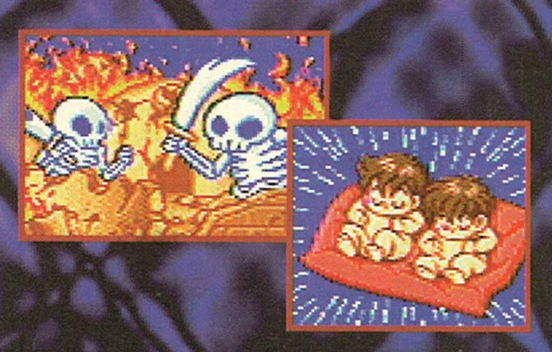
TRES ERAN TRES...

MEGA SEGA Número 20. Pag. 44
Review Mickey Mania.

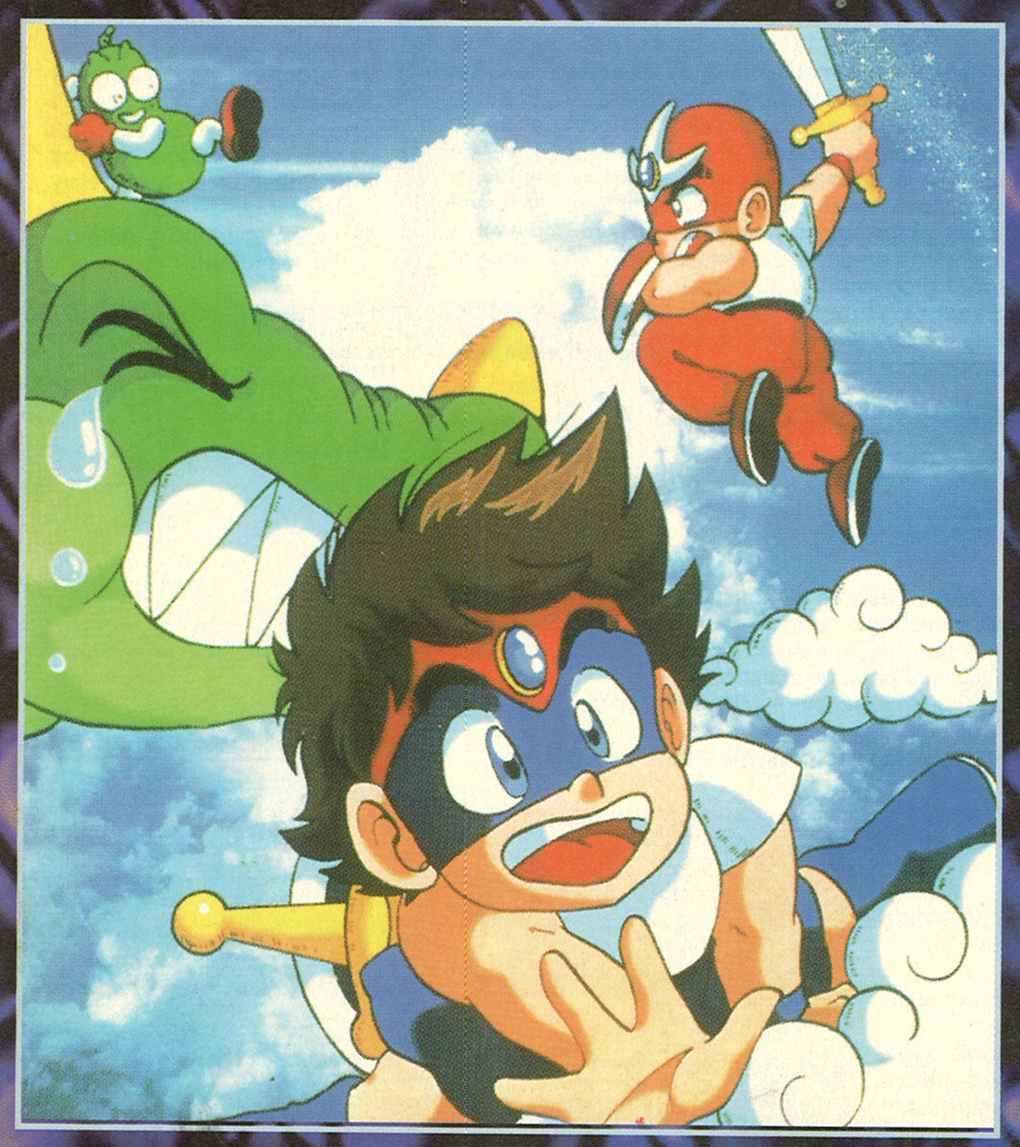
Hasta el momento hemos contabilizado 32.581 llamadas telefónicas y un telegrama de un adolescente de Teruel protestando por la repetición injustificada de tres pantallas en las que nuestro amigo Mickey aparecía saltando sobre un robusto alce.
Esto, que en teoría pudiera parecer un enorme y peludo fallo por parte de nuestro equipo humano, se trata en realidad de un sofisticado sistema en experiment ación para ver las pantallas de los juegos en tres dimensiones.
Si quieres disfrutar de este novedoso y asombroso avence tecnológico y presumir ante tus amigos sólo tienes que seguir los siguientes pasos, recordando que debes realizar este experimento en presencia de un adulto, o al menos ante alguien que haya cursado un curso superior a segundo de Bachillerato Unificado Polivalente (BUP).

1- Acerca la página en cuestión (Pag. 44) a unos cinco centímetros de tu cara y mira fijamente el bajo vientre del Alce durante diez minutos.
2- Tras llevar a cabo con éxito esta operación (lo notarás porque los ojos se te hincharán y empezarán a llenar de venillas sanguinolentas), pégale un somero lemetón a la hoja. Verás como, gracias a la química de las tintas con las que imprimimos la revista, tu sentido de la vista se verá incíotiblemente, y no sólo visualizar las pantallas en 3D, sino que verás a tu abuela a rayas, al perro de colores pastel y cómo a tu tio Julìole salen champiñones azules.

MEGA DRIVE
CAPCOM/SEGA - 1992



Además del celebrado STRIDER, **Capcom** es autora de otras muchas conversiones para ***Mega Drive*** de sus mejores recreativas. Nos vienen a la memoria un buen número de títulos como GHOULS´N GHOSTS, MERCS o FORGOTTEN WORLDS. Entre estos títulos consagrados se encontraba la conversión de una oscura recreativa (bastante denostada por la crítica de la época), un cartucho absolutamente soberbio que pasó casi inadvertido para el público europeo, debido a una nula publicidad y una absoluta dejadez por parte de **Sega**, más preocupada en mostrar a la luz *cosas* como X-MEN o Ex-Mutans. Se trata de **CHIKI CHIKI BOYS**, conocido entre el público occidental como **MEGA TWINS**.



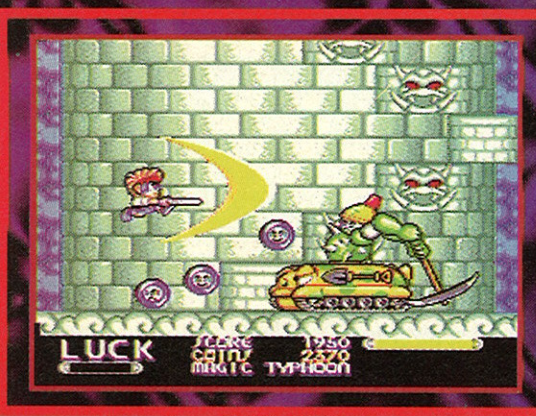
Al igual que los anteriores títulos de **Capcom** para ***Mega Drive***, **CHIKI CHIKI BOYS** apareció bajo el sello de **Sega**, debido a que por aquel entonces la compañía responsable de la saga STREET FIGHTER todavía no era licenciataria oficial de **Sega**, debido a las presiones de **Nintendo**. A pesar de ello, se podía ver claramente la mano de **Capcom** en cada una de las fases de este espectacular arcade de plataformas, que narra las aventuras de dos hermanos gemelos luchando por recuperar su trono y salvar a su país de la garras de un ejército de monstruos. Esto, que en la mayoría de los casos daría pie a un violento juego de lucha o a un lacrimógeno serial radiofónico, le sirvió a **Capcom** de pretexto para crear un divertidísimo y desmadrado arcade de plataformas, en el que los protagonistas vuelan con sombreros con cabeza de pato y atraviesan el océano con un tubo de respiración de dominguero, mientras se enfrentan a la horda de monstruos más impresentable jamás vista en un videojuego. Imaginad: desde pequeños vampiros capaces de cruzar el firmamento a las cuatro de la tarde gracias a sus gafas de sol, pasando por un temible esqueleto espadachín, que equipado con unos horribles calzoncillos fucsia, intenta salvar su honor a capa y espada. Y eso por no hablar del Conde Curácula, un vampiro exhibicionista que nos muestra su ropa interior mientras suelta por la capa todo un ejército de pequeños murciélagos. Todos ellos impedirán (no se sabe si por medio de la violencia o de las carcajadas) el duelo final entre los dos hermanos y el malo de la película: el payaso Chosko. El reino de Chiki Chiki está en sus jóvenes manos.

FLASHBACK

Cada una de las fases del juego recoge elementos clásicos del género plataformero, como la posibilidad de usar un determinado número de magias especiales o la adquisición de monedas cada vez que nuestros amigos elminen a un sicario de Chosko. Estas pueden canjearse luego en el *híper* de la Reina Prim-Prim a cambio de nuevas armas, escudos y alguna que otra vidilla. Esta simpática Reina, además de regentar esta especie de 7 Eleven, nos acompañará al principio de la aventura para poner nombre a nuestro personaje y elegir la fase en que que queremos comenzar. Estas son tres en total: la primera transcurre en el bosque de Gallia y acaba en las tenebrosas cuevas de Palouluz. La segunda fase es un viaje con todos los gastos pagados a los cielos de Meius, con los afamados angelitos Bad Milk, y la tribu de vampiros bronceados ya mencionados. La tercera, por su parte, nos invita a adentrarnos en el helado mar de Poseidón, donde podremos entablar animada charla con las langostas obesas y la Manta Mariana. Al final de cada una de ellas, el dios correspondiente nos obsequiará con un trozo del ojo del Dragón Shen-Ron, el cual nos abrirá las puertas al resto de fases, ocho en total. En ellas nos esperan todo tipo de aventuras y peligros, hasta que logremos liberar al reino Chiki Chiki y sus gentes de las manos de Chosko y sus secuaces.

Como podéis ver, **CHIKI CHIKI BOYS** podía serlo todo, menos aburrido. A su delirante trama había que añadirle, además, una jugabilidad de las que ya no quedan, un sonido *superchinesco* y unos gráficos impresionantes. El colorido y el diseño de los personajes eran soberbios, superando con creces a la versión para ***Amiga*** y ***Atari St*** (producida por **US Gold**), y alcanzando un gran parecido con la máquina original, salvo por el tamaño de algunos enemigos y la desaparición del modo de dos jugadores.

Si todavía podéis conseguir este maravilloso cartucho en alguna recóndita tienda de videojuegos, no perdáis la oportunidad. Programas de la categoría de **CHIKI CHIKI BOYS** sólo se ven cada mucho tiempo.



EL TRUCO DEL ALMENDRUCO

Si pulsamos A, B, C y START al mismo tiempo en la pantalla de presentación, podremos acceder a un menú de opciones. Este truco (que aparece en las instrucciones del juego) permite cambiar el nivel de dificultad del juego, así como los tipos de magia.

OPTIONS
LEVEL EASY
MAGIC ORDER
SOUND 00
CONTROL A-MAGIC B-SWORD C-JUMP

CHIKI CHIKI BOYS

AÑO DE APARICION:
1992

COMPAÑIA:
CAPCOM/SEGA

OTRAS VERSIONES:
Amiga, Atari St., PC, Engine Super CD-ROM.

PUNTUACION:
93

COMENTARIO:
Posiblemente se trate de uno de los juegos más brillantes a nivel gráfico aparecidos para *Mega Drive*. Una soberbia conversión que no debe faltar en tu colección.

BAUTISMO DE FUEGO

Antes de iniciar la aventura, la Diosa Prim-Prim nos dará la oportunidad de poner nombre al personaje elegido, o bien dejar que el azar y la mala uva de la deidad nos lo otorgue de forma automática. Gracias a esta opción, podemos bautizar a nuestro personaje con nombre tan constructivos como estos.

A pesar de ser gemelos, los hijos del Rey Chiki Chiki se llevan entre ellos 32,2 segundos exactamente de vida. Esta diferencia ha marcado la personalidad y las cualidades de cada uno de ellos. Mientras que el mayor (el del pelo al viento) es el más fuerte en el manejo de la espada, el pequeño ha hererado las habilidades mágicas de su madre; esto le permite llevar hasta cinco bombas de magia, en lugar de las tres que porta su hermano.

THE ELDER OF THE TWINS. THE BEST FENCING MASTER IN ALUREA.

AND PRESS THE BUTTON TO SELECT.

CUESTION DE EDAD

ENVIAD VUESTRAS CARTAS CON LAS DUDAS QUE TENGAIS

¿? ESTOY HECHO UN CHAVAL

Buenas, soy un chaval con una ***Mega Drive*** que se está comiendo el tarro con una pequeñas cuestiones. Ahí van.
1. He oído que **EA** comercializará un adaptador para 4 jugadores compatible con todos los juegos. ¿Es cierto? ¿Cuándo saldrá?
2. ¿Qué juegos para 4 jugadores hay? ¿Cuáles saldrán?
3. ¿Qué juegos de fútbol americano saldrán?
4. ¿Por qué **Sega** no hace un juego como el **DONKEY KONG COUNTRY**?
5. En la **MD32X**, ¿se pueden hacer juegos como el **NIGHT TRAP**, **YUMEMI** o **DRAGON'S LAIR**?
6. ¿Qué juego es mejor: **DOOM** para ***PC*** o para ***32X***?
7. ¿ Saldrán **STREET RACER, CLAY FIGHTERS, KNIGHTS OF THE ROUND, THE KING OF DRAGONS** para ***MD***?
8. ¿Dónde puedo conseguir el **SUPER OFF ROAD** para ***Mega Drive***?

JAVIER IGLESIAS SUERIO (MADRID)

1. Has oído mal, ya que es **Sega** quien ha lanzado este adaptador, que puedes encontrarlo en tu tienda favorita desde hace unas semanitas.
2. Ahí van algunos de los mejores: **MICROMACHINES 2, PETE SAMPRAS TENNIS, FIFA 95, NBA LIVE 95, GAUNLET, MEGA BOMBERMAN** y **NBA JAM**.
3. ***EA*** sacara el **JOHN MADDEN** de cada año.
4. Porque no se lo han propuesto, ya que no tiene tanta complicación como parece.
5. Sí siempre que tengas además de la ***MD32X*** un ***Mega CD*** para jugar con ellas.
6. El de ***PC***, pero si tienes en cuenta que para jugar a la misma velocidad necesitas un ***PC*** de 200.000 pelas.
7. Sí. Sí. No. No.
8. En el Monasterio de Fátima no. Lo tienes un poco difícil, ya que es demasiado antiguo y sólo llegó de importación.

¿? EL CASCO ES VIDA

Estimados señores de la revista Mega Sega. Les agradecería enormemente me den alguna información al respecto de un artículo de vuestra revista referente a los cascos ***Sega VR***.

Me encantaría saber dónde puedo comprarlos en EE. UU. Esperando vuestra respuesta, les saludo atentamente.

LUIS ALBERTO VALENZUELA (ANTOFAGASTA, CHILE)

Estimado lector, siento comunicarle que el proyecto ***Sega VR*** ha sido anulado por Sega a causa de problemas visuales provocados por el casco. No sabemos si en un futuro próximo aparecerá en el mercado. Si esto ocurriera le mantendremos informado a través de esta nuestra (vuestra) revista.

¿? PLACIDO PLASENCIO

Hola, soy un chaval de Plasencia y , ¡cómo no! , tengo muchísimas dudas sobre las consolas **Segaç**. Como son tantas, me dejo de palabrerías y ahí van.

1. ¿Por que **Shaq O'Neal** no aparece en **NBA JAM**?
2. ¿Cuál es el mejor Basket 5 contra 5 ?.
3. ¿Qué tal son **MAXIMUN CARNAGE** y **WOLVERINE**?
4. ¿Saldrá algo parecido al **BUCK RODGERS** traducido al castellano?
5. ¿Como está el **WWF ROYAL RAMPAGE** ?
6. ¿Para cuántos jugadores es **VIRTUA RACING DeLUXE**?
7. ¿Harán por fin buenos juegos para ***Mega CD*** y no sólo conversiones de ***Mega Drive*** ? o lo arrinconarán programando para la ***32X***.

RUBEN SANCHEZ (CACERES)

1. Seguramente porque no le pagarían lo suficiente para prestar su cara bonita.
2. Aunque no haya salido puntuado en nuestra revista, el mejor es **NBA LIFE 95**.
3. El primero está bastante bien, bastante parecido a **BATMAN RETURNS** para ***SNES***. El segundo, mucho nos

P+R MEGA SEGA
O´DONNELL, 12
28009 MADRID

tememos que es igual al dudoso **X-MEN** de **Sega**.
4. No está previsto el lanzamiento de ningún juego más de **TSR**. El único que puedes encontrar de este estilo vía importación es **SHADOWRUN**.
5. Es exactamente igual que los anteriores, con alguna pequeña variación sin importancia.
6. Para dos.
7. De momento parece que no escarmientan, y sólo **Core Design** se salva de la quema, mientras que el resto de las compañías siguen con los juegos convertidos de ***Mega Drive***, aunque... ¿no prefieres un buen arcade que parezca de ***Mega Drive*** antes que un bonito e injugable juego de imagen real para ***Mega CD***?

¿? DUDAS TECNICAS

Amigos de Mega Sega. Me gustaría que me explicáseis lo que significan algunos términos técnicas que utilizáis asiduamente en vuestra revista. Estas son mis preguntas.

1. ¿Qué es un **scroll parallax**?
2. ¿ Qué es el efecto **zoom**?
3. ¿ Qué son los **pixels** y para que sirven?
4. ¿Qué consola es mejor, el ***MCD***, la ***MD32X*** o la ***Saturn***?
5.. Coloca estos juegos por orden de mayor a menor interés: **JAMMIT, HYPERDUNK, BARKLEY, NBA JAM**.
6. De estos, ¿qué juegos me recomiendas?: **ALADDIN, ART OF FIGHTING, DRAGON BALL Z, FATAL FURY, FLASHBACK, GAUNTLET, GHOULS AND GHOST, THUNDER FORCE IV** o **ZOMBIES**.
7. ¿Cuáles son las características técnicas de la ***Mega Drive***?

PEDRO CALDERON (ZARAGOZA)

1. Es un desplazamiento de pantalla efectuado en varios planos, utilizado para crear un efecto de profundidad.
2. Es un efecto que amplia algo rápidamente para crear una ilusión de acercamiento.
3. Los pixels son la unidad más pequeña el la que puedes descomponer un gráfico, es decir, los puntitos que ves al ampliar una imagen. También se utilizan para medir la resolución de las pantallas.
4. Elemental querido Watson. Está claro que ***Saturn***.

5- **NBA JAM, JAMMIT, HYPERDUNK y BARKLEY**.
6- **ALADDIN, FLASHBACK, GAUNLET, GHOULS AND GHOST, GOLDEN AXE, GUNSTAR HEROES, MORTAL KOMBAT, SENSIBLE SOCCER y THUNDER FORCE IV**.
7- Te diré algunas:

CPU: Motorola 68000, 16 Bits.
VELOCIDAD DE PROCESO : 7.6 MHZ
COLORES EN PANTALLA: 64
PALETA: 512 COLORES.
SONIDO: 8 CANALES PCM.

¿? P. C. TERO

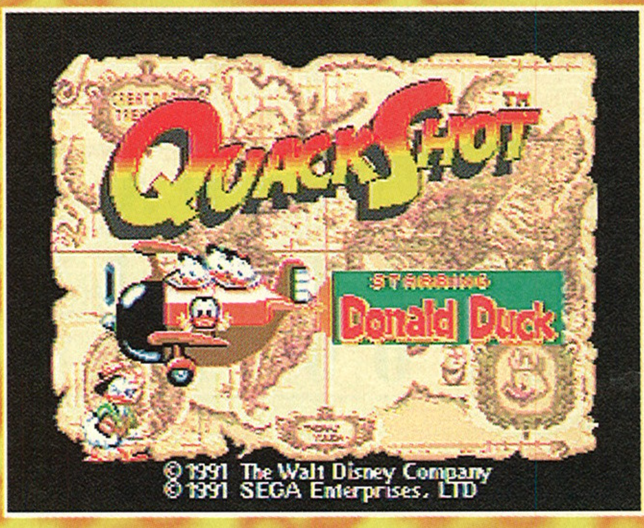
Os escribo desde Cartagena y quería haceros las siguientes preguntas:
1. ¿Qué juegos de estrategia existen para ***MD***? ¿Qué puntuación le darías al **DUNE 2**? ¿Está este juego traducido al castellano?
2. ¿ Ha salido ya el **KICK OFF 3**? ¿Es mejor que el **SENSIBLE SOCCER**?
3. Dicen que son mejores los juegos de consola que los de ordenador. ¿Por qué?

LUIS J. LOPEZ (CARTAGENA)

1. He aquí algunos de los mejores: **MEGALOMANIA, POWERMONGER** y, próximamente, el fenomenal **SYNDICATE**. La puntuación aproximada de **DUNE 2** es de 92. Es uno de los mejores juegos de este género pero, desgraciadamente, está en inglés.
2. Es un juego de fútbol bastante malo y, por supuesto, no tiene nada que ver con el genial **SENSIBLE SOCCER**.
3. Los ***PC*** son mejores máquinas para los juegos de simulación y las aventuras gráficas, debido a su mayor velocidad y capacidad de memoria, mientras que las consolas son mejores para los arcades.

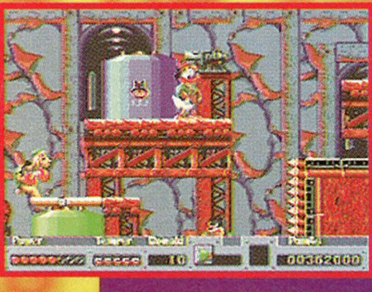
QUACKSHOT

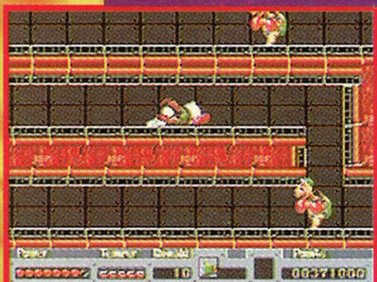
Siguiendo la linea típicamente navideña que comenzamos el mes anterior, aquí tenéis otro de los grandes clásicos de Disney para *Mega Drive*.
Preparaos para disfrutar con la primera (y única hasta ahora) aventura de Donald.
Con todos vosotros, QUACKSHOT.



Mientras Tío Gilito duerme, Donald hojea curiosamente algunos libros de la biblioteca. De uno de los libros cae un extraño papel. En el se encuentra un mensaje del Rey Garuzia, el gobernador del Reino del Gran Pato. En este papel se menciona un tesoro de fabulosas proporciones.
El mapa del tesoro se encuentra en algún lugar de la Tierra.
" Podría ser más rico que el Tío Gilito", piensa Donald.
Pero el malvado Pete y su banda de patos espían a Donald desde la ventana. Seguro que intentarán alguna treta con tal de conseguir el tesoro... pero eso ya es otra historia.
Lanzado seis meses después que CASTLE OF ILLUSION, este emblemático título repite las fórmulas gráficas del primer juego de Mickey Mouse.

Sin dejar de ser un juego de plataformas típico; QUACKSHOT, tiene elementos de los juegos de aventura, ya que para atravesar unas determinadas fases necesitaremos una serie de objetos. El nivel gráfico y sonoro del juego es impresionante para la época en la que fue realizado, siendo este mucho mejor que el de algunos "grandes lanzamientos" actuales.
Esperamos que disfrutéis con esta pequeña maravilla para el sistema Mega Drive.

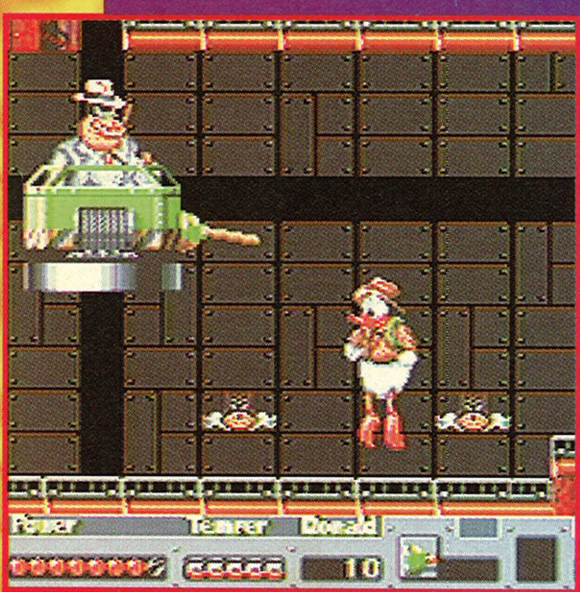




LA BASE DE PETE

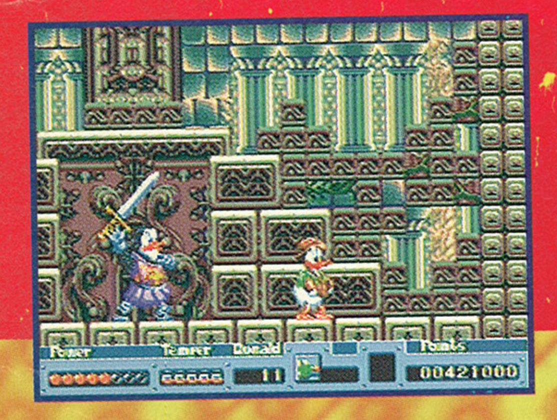
" Si quieres volver a ver a tus sobrinillos con vida tienes que darme el mapa ", gritaba el malvado Pete, montado en el avión de Donald, con los sobrinos atados a la cola del aeroplano. Después de darle el mapa, Donald y los Jóvenes Castores se dirigen al escondite de la Banda de Pete para recuperar el planisferio. ¡Los patos no se dan por vencidos fácilmente!, y mucho menos Donald.

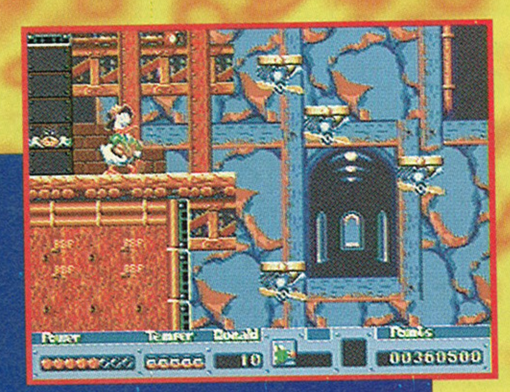
Esta es una de las fases mas complicadas del juego, en la que deberemos agudizar nuestro ingenio al máximo para atravesar un kilométrico abismo repleto de peligrosas plataformas móviles.
Al final de ésta nos encontraremos con Pete, vestido con un elegante traje de Product Manager, manejando una apisonadora gigante.



LA ISLA DEL TESORO

Por fin el pato se ha hecho con el ansiado mapa. Ahora le espera la prueba más dura, llegar hasta el tesoro del Rey Garuzia.
En una fase más sencilla que la anterior, deberemos atravesar un frondoso bosque plagado de murciélagos y buitres. Estos últimos nos servirán de gran ayuda para atravesar un abismo. Después llegaremos a la cueva del tesoro, donde Donald necesitará mucha fe para cruzar un puente invisible, aunque esto no és nada comparado con la que le espera en el interior de la Gran Torre, porque allí le espera el guardián del tesoro.

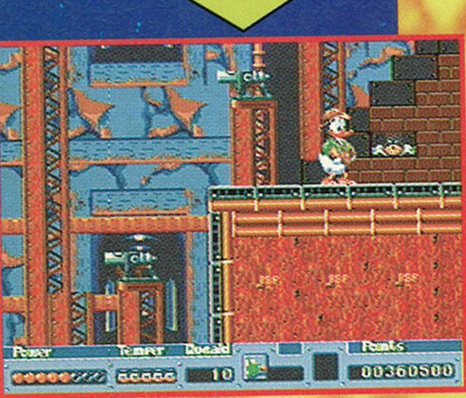


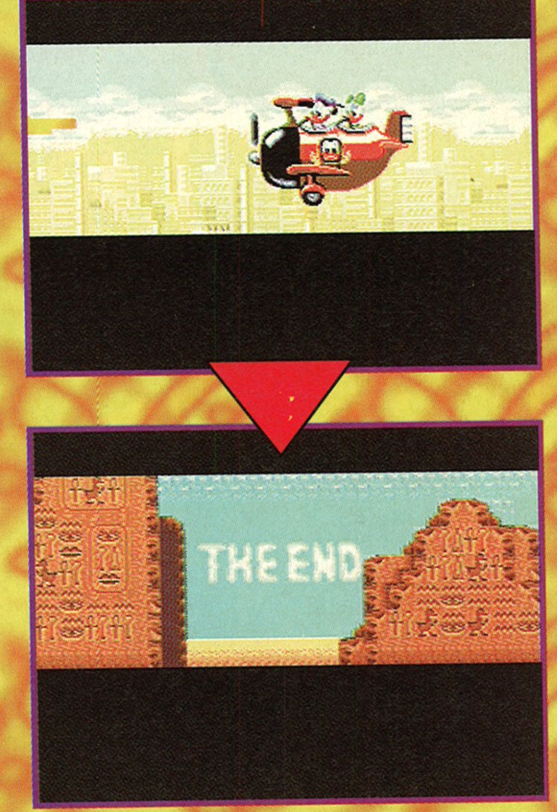


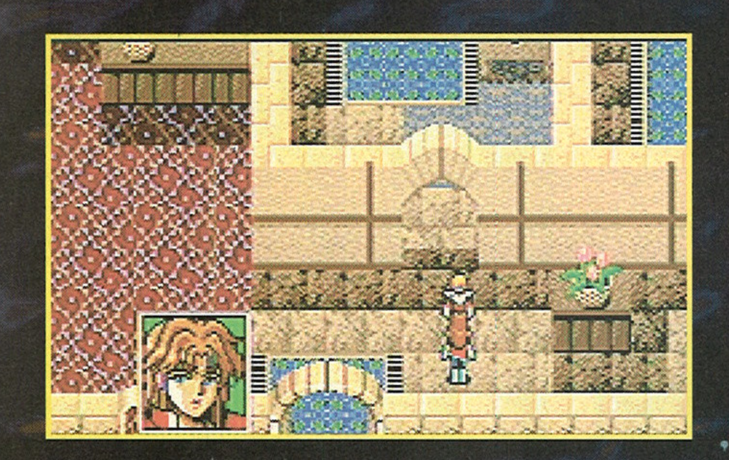
Y ASI TERMINA

Donald se dirige emocionado al cofre, y cuál es su sorpresa cuando descubre en su interior una bonita estatua y ini pizca de oro!
"En fin", piensa el pato, *"le llevaré esta escultura a Daisy, a lo mejor le gusta"*.

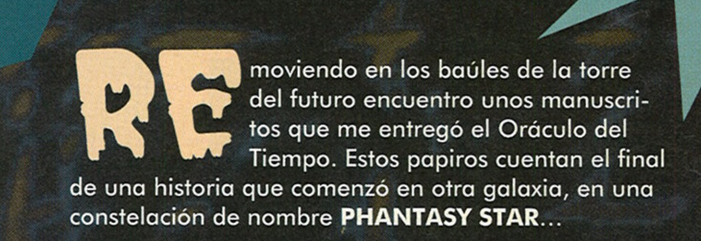
Las suposiciones de Donald eran acertadas, a Daisy le gusta tanto la estatua que obsequia al pato con un beso que pone a este en las nubes.
El avión de los chicos atraviesa veloz el horizonte.



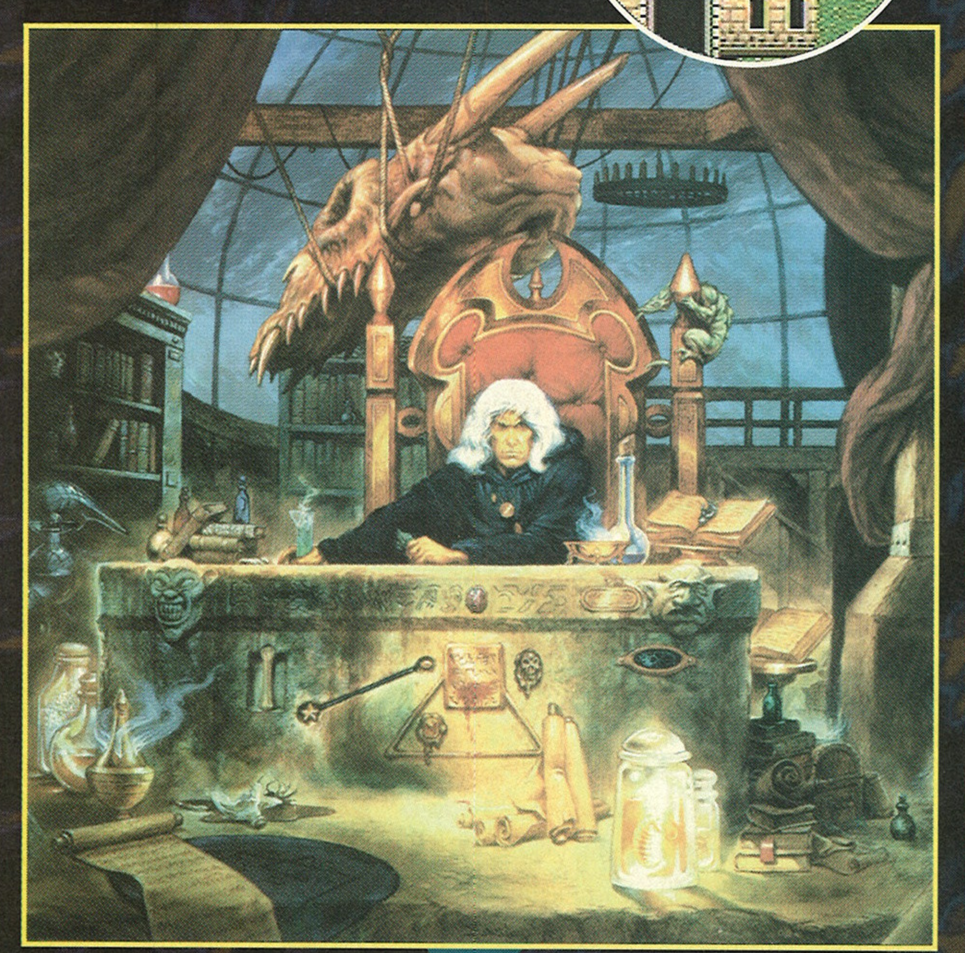


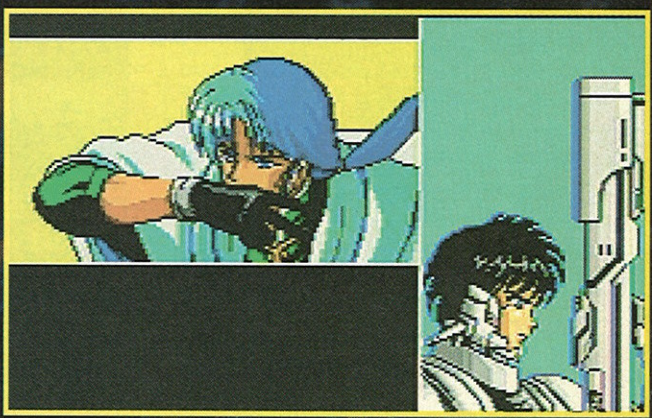


PHANTASY STAR

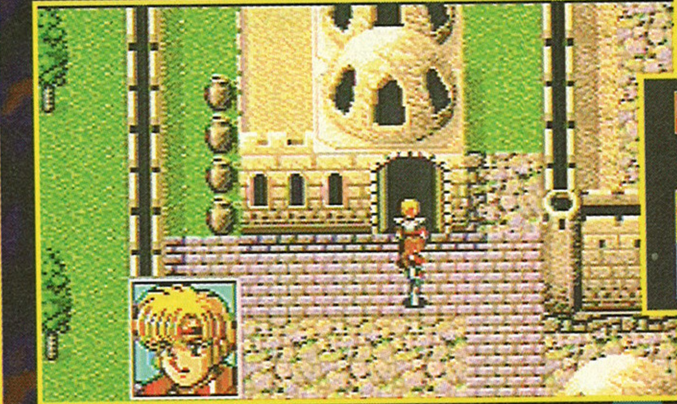


REmoviendo en los baúles de la torre del futuro encuentro unos manuscritos que me entregó el Oráculo del Tiempo. Estos papiros cuentan el final de una historia que comenzó en otra galaxia, en una constelación de nombre **PHANTASY STAR**...





CRONICAS DE LA ERA DE RAGNAROK

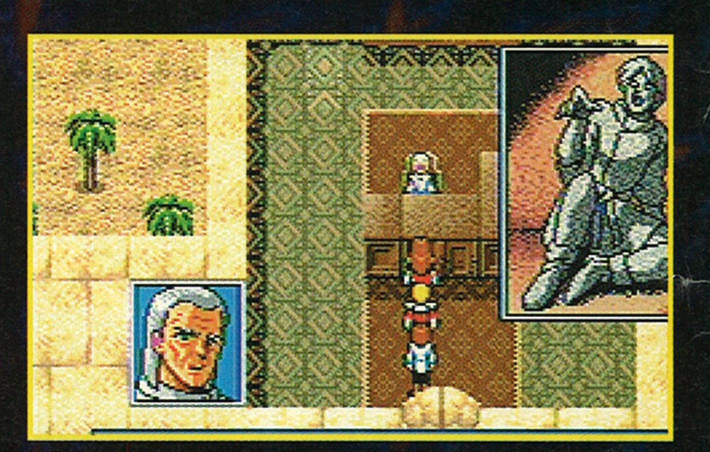


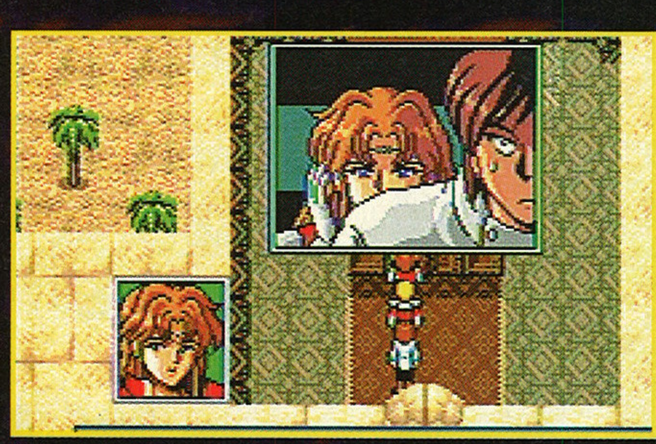
PHANTASY STAR IV

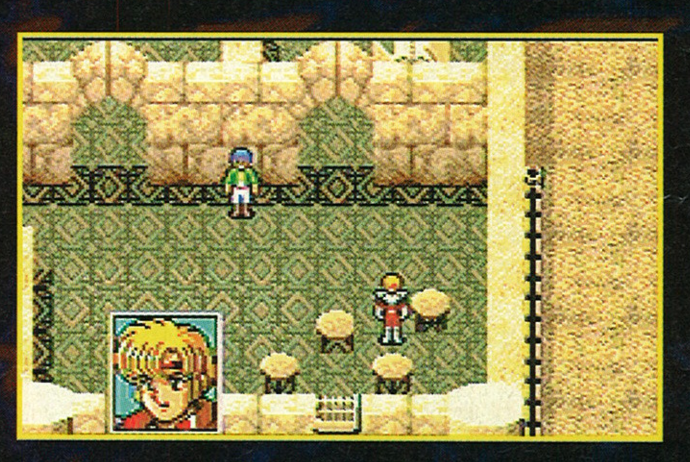
La guerra que empezó en los tiempos pasados, por fin acabó.
El ganador mandó al perdedor a los cielos.
Cuatro campanas sonaron.
Cuatro antorchas se encendieron.
Y el Mundo continuará cientos de años.
El sistema Solar Algún descansa su existencia en los cielos divinos...
En el pasado, en una de las estrellas que forman el sistema, una brillante civilización floreció.
La gente dedicaba su existencia a la búsqueda de la prosperidad y el placer.
Pero, en una serie de desastres, el ordenador que controlaba la defensa de los planetas fue destruido, causando la desintegración total del planeta Parma y de todos sus habitantes.
Toda esta avanzada civilización se perdió y la gente cayó en la pobreza.
Cientos de años después...
Es tiempo de renovación: vigor y determinación surgen de entre la gente para intentar que la prosperidad renazca de nuevo.
Pero a causa de crueles circunstancias, esto no sucederá muy fácilmente.

Aquí tenéis las primeras imágenes de esta epopeya galáctico-medieval, en la que se han cuatriplicado las horas de juego con respecto a la anterior parte, plagado de dibujos estilo Manga y decenas de músicas.
Un enigma espera aser resuelto. Bienvenidos al maravilloso y fantástico mundo de **PHANTASY STAR**.

CRONICAS DE LA ERA DE RAGNAROK







As de espadas

Como buen caballero que soy, nunca dejo a la mitad algo que prometo, por eso aquí está la segunda parte de los consejos para ayudar al héroe de LANDSTALKER a recuperar los fabulosos tesoros del Rey Nole.

PARTE 2: DE MERCATOR A LA CRIPTA

Una vez de vuelta a Mercator, me dirijo a su castillo, pero antes hablo con todos los habitantes del pueblo. En un banco a mano derecha del foso observo una sospechosa escena. Debo estar atento, puesto que la persona que veo, de nombre Arthur, es la llave para entrar en el castillo. Una vez dentro de la fortaleza, tengo que explorar la cocina del lado oeste y el cuartel de la guardia de la parte este. Justo después hago una apetitosa pausa, ya que me llaman para comer algo y eso es una oferta que no puedo rechazar, ya que me encuentro desfallecido tras tanta acción. Una vez repuestas mis fuerzas, me dirijo a la cripta para intentar conseguir el Armlet.

- Habitación 1:
Mato las burbujas en el orden de colores contrario al del acertijo (Rojo, Amarillo y Blanco).
- Habitación 2:
Sólo tengo que pararme unos segundos y rezar para que no me toquen las burbujas (si lo hacen, saldré de la habitación y lo volveré a intentar).
- Habitación 3:
Descubro una escalera oculta en la parte este del muro.
- Habitación 4:
Pongo la caja entre las antorchas y salto para tirar de ellas.
- Habitación 5:
Cojo la piedra y golpeo a uno de los orcos.
- Habitación 6:
No hago absolutamente nada y no cojo nada hasta que las antorchas se han apagado.
- Habitación 7:
Mato al esqueleto oscuro.
- Habitación 8:
La solución del enigma es un muro oculto tras el nombre Plate. Uso la caja para llegar.
- Habitación 9:
Dejo que la bola de fuego ambulante empuje la puerta abierta hasta alinearla con el portón.
- Habitación 10:
La momia posee una sombra invisible. Para acabar con ella debo acercarme y esperar que se gire hacia mí, entonces, ataco a la sombra y repito la operación hasta destruirle.

Conjuros y pócimas

Saludos Cyllan:
Soy un rolero empedernido, que se llevó una grata sorpresa al comprar vuestra revista y ver esta sección.
Tengo algunos juegos como SWORD OF VERMILION, TRAISIA, WARSONG y THE INMORTA; pues bien, me he terminado todos menos este último, puesto que no logro pasar el segundo nivel.
Llego al Rey Goblin con todos los elementos, lo mato y, acto seguido, me sale un mensaje confuso. No sé como pasar al tercer nivel y, a lo mejor, es alguna combinación de gemas en el suelo que no pulso bien. Por favor, dime alguna manera de pasar este tortuoso nivel.

Querido acólito:
Nunca pude ver sufrir a un compañero y quedarme con los brazos cruzados. Aquí tienes la mejor manera de solucionar todos tus problemas de golpe: este password (por los dioses que esta palabra me resulta un tanto extraña) te llevará directamente al tercer nivel: F47EF21000E10

**ESTO ES TODO POR ESTE MES.
NO OLVIDEIS MANDAR
VUESTROS PERGAMINOS
CON DUDAS AUN NO RESUELTAS A:
MEGA SEGA,
O'Donnell 12. 28009 Madrid
Poned en el sobre el nombre de esta sección y el apartado al que va dirigida**

Iniciamos otro mes una nueva edición de Trucos Némesis con el orgullo de haber recibido recientemente el primer premio ex aequo de la Asociación de Prensa del Yucatán por la mejor sección de trucos del Hemisferio Norte. La otra ganadora fue la prestigiosa publicación portuguesa Os Excelemtísimos Senhores Das Consolas Salvadoras con su sección As Asombrousas Hazañas do Ferozes Reyes del Pad. Cretineces aparte, esperamos que los trucos de este mes os gusten y os sean útiles. No somos como los Reyes Magos pero intentamos parecernos a ellos.

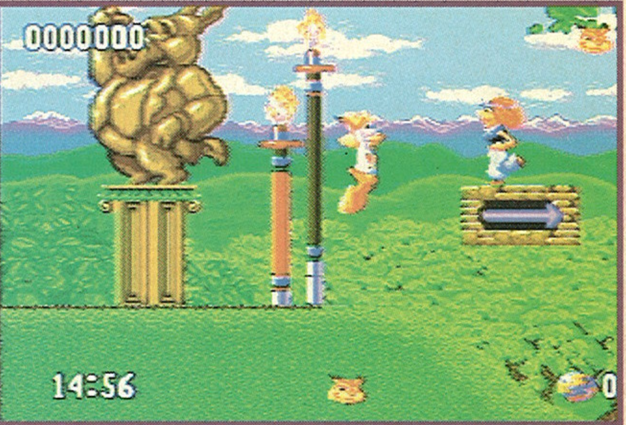
BUBSY II

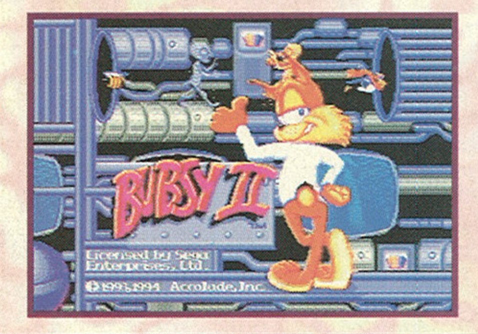
MEGA DRIVE

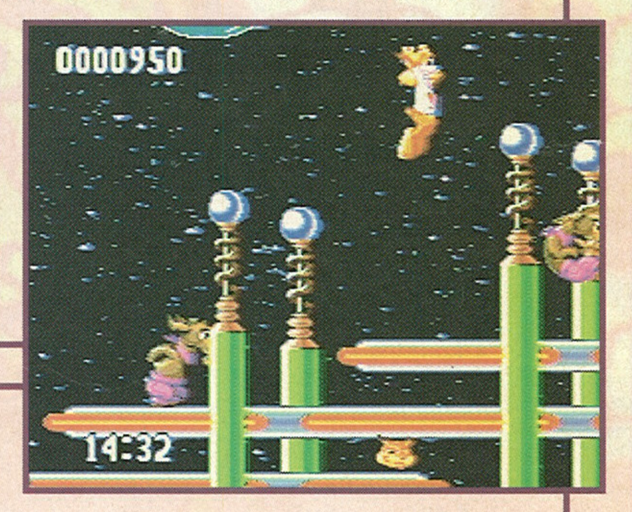
Códigos secretos

La mascota de Accolade guarda más de una sorpresa en su última aventura para *Mega Drive*. Si quieres acceder a un montón de ventajas extra introduce las siguiente combinaciones de botones en la pantalla del titulo, con lo que oirás una serie de sonidos que indicarán el éxito del truco.

TRUCO	COMBINACION	SONIDO
Half gravity	ARRIBA, C, C, C, ABAJO	BOING
Todos los niveles completados	ARRIBA, A, A, A, ABAJO	CLUNK
50 vidas	B, ARRIBA, B, B, A.	WHOOP
99 bazukas	B, A, IZQ., IZQUIERDA	POP
99 diving suits	B, IZQUIERDA, ARRIBA, B	POP
99 agujeros	DERECHA, ARRIBA, B, B	POP
99 bombas	C, C, C, ARRIBA, ABAJO, C	POP
Inmunidad	C, A, B, C, ARRIBA, ABAJO	POP
Rubber walls	B, A, B, C	POP







MORTAL KOMBAT II

GAME GEAR

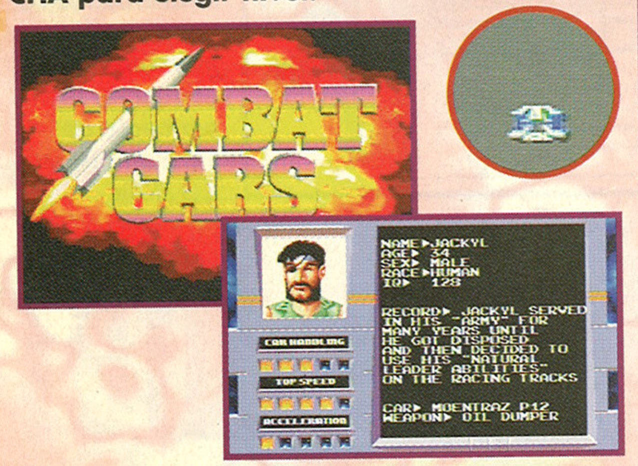
Luchar con Jade y Smoke

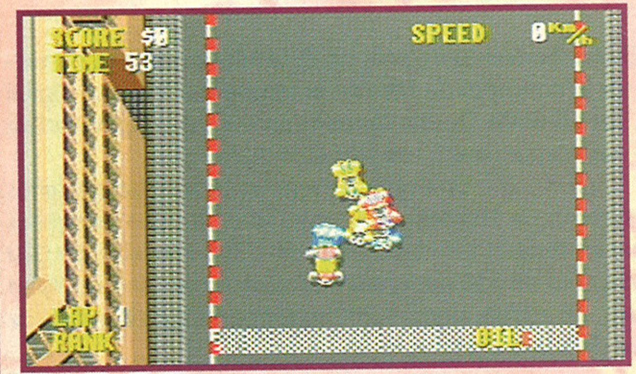
Con este estupendo truco podrás medir tus fuerzas con los más ilustres personajes del MORTAL KOMBAT 2: Jade y Smoke.
Para combatir con Jade, presiona la diagonal ARRIBA/DERECHA dos veces cuando la imagen de tu luchador pase por el recuadro marcado por una interrogante en la Mortal Mountain.
Pero si lo que quieres es enfrentarte a Smoke, mantén presionado START y ABAJO cuando la cara del programador Dan Forden aparezca en pantalla...si hombre, el hombrecillo ese que hace ¡Yujuuu!.

COMBAT CARS

MEGA DRIVE | **Elegir Nivel**

En la pantalla de opciones, pon la caja amarilla en EXIT y apreta A, B y C al mismo tiempo. Presiona entonces START, con lo que la palabra CHEAT aparecerá en pantalla. Ahora pulsa IZQUIERDA y DERECHA para elegir nivel.



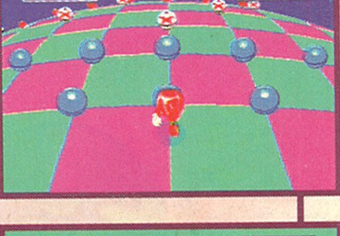


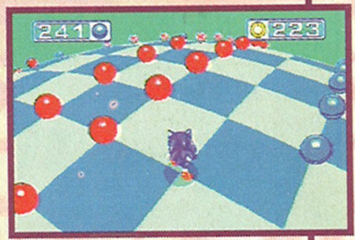
SONIC & KNUCKLES

MEGA DRIVE | **Nuevas fases de Bonus**

Inserta en el SONIC & KNUCKLES el cartucho de SONIC 1 y cuando aparezca la pantalla en la que Sonic, Tails y los demás te niegan el acceso con un "No Way!", pulsa A, B y C al mismo tiempo. En pantalla aparecerá ahora la frase " Get Blue Spheres" además de las opciones START, LEVEL y CODE. Podrás elegir entre Sonic y Knuckles y participar en nuevas fases de bonus. Para acceder a ellas introduce los siguiente códigos:

NIVEL 1	3659	8960	3263
NIVEL 2	2965	3192	9023
NIVEL 3	3610	2354	7327
NIVEL 4	2921	0274	3999
NIVEL 5	3737	7423	1487
NIVEL 6	3053	9029	9071
NIVEL 7	3698	8191	7375
NIVEL 8	3009	6111	4047
NIVEL 9	3482	7286	3167
NIVEL 10	2809	6267	2575
NIVEL 11	3454	5429	0879

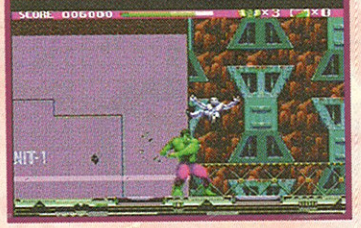


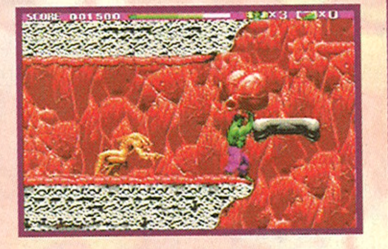


INCREDIBLE HULK

MEGA DRIVE | **Elegir Nivel**

Durante el juego, pulsa PAUSA y aprieta ARRIBA, DERECHA, ABAJO e IZQUIERDA. Ahora suicídate, mátate todas las vidas y comienza a jugar de nuevo. Detrás de la intro aparecerá la pantalla de selección de nivel.

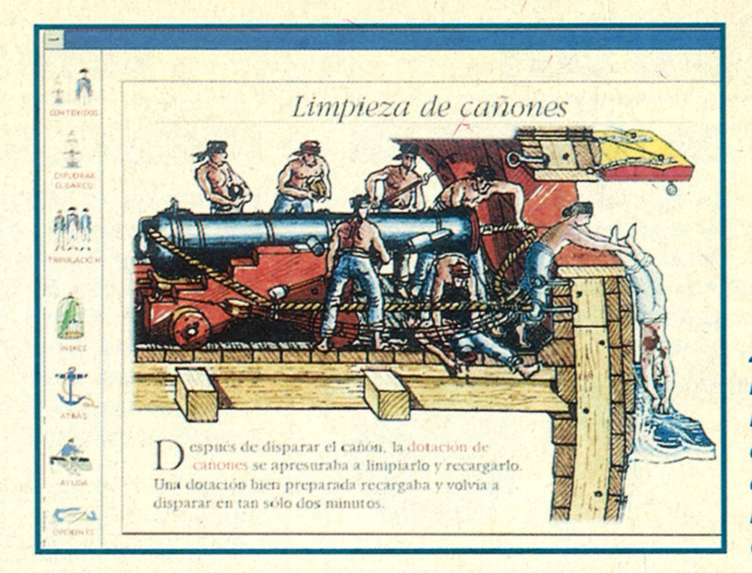




GANADORES DE LOS JUEGOS REVIEW DEL MES DE DICIEMBRE

LOLI NAVARRO CARAVACA (ALICANTE) - ARTURO PEÑA PAZOS (MADRID) - DAVID SANCHEZ (SANTANDER) DAVID COLELL LOPEZ (BARCELONA) - MARCOS PEREZ ARAUNA (MADRID)

La colaboración entre el Grupo Zeta y la compañía editora Dorling Kindersley ha dado como rsultado la creación de Zeta Multimedia, una nueva empresa que acaba de inciar sus actividades en el mundo de las aplicaciones multimedia para ordenadores personales. Los primeros títulos estarán disponibles en la próxima primavera.



Zeta Multimedia nace con la intención de conservar el concepto de libro en formato CD ROM.

La aventura del saber

El planteamiento original de **Zeta Multimedia** es conservar el concepto de libro en el emergente formato digital del ***CD ROM***. De esta forma se aprovecha la capacidad de almacenamiento. Los primeros títulos son:

■ **CIENCIAS.** Una obra de referencia adaptada a niños mayores de 10 años. Está organizada en cinco categorías que, en conjunto, incluyen más de 1.700 entradas, 80.000 palabras, más de 550 fotografías e ilustraciones, 20 secuencias de vídeo, 66 animaciones, 1.200 registros de sonido y más de 2 horas de audio digital.

■ **MI PRIMER DICCIONARIO.** Se dirige a niños de entre 4 y 9 años. Incluye más de un millar de palabras con sus definiciones, su descripción, una imagen representativa, una definición hablada y una animación.

■ **GALEON, UN BARCO DE GUERRA DEL SIGLO XVIII.** Es una aplicación específica que describe en sus más mínimos detalles todas las características de un buque de guerra del año 1.750. Con un diseño similar al de los libros de navegación de la época, se presentan unas competas descripciones visuales de los elementos que formaban el navío.

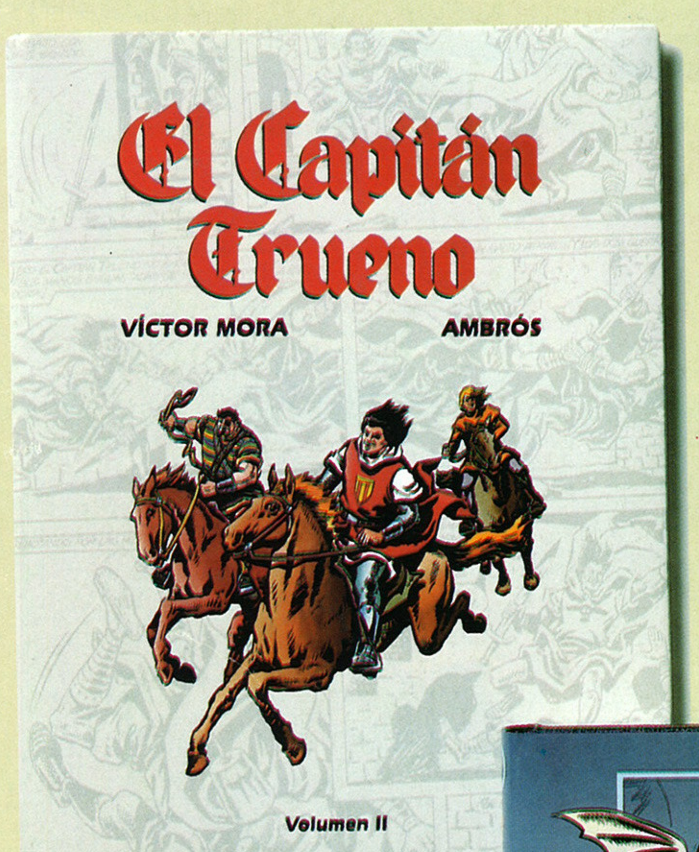
■ **EL CUERPO HUMANO.** Más orientado a los adultos, incorpora imágenes obtenidas con microscopios electrónicos. Cada uno de nuestros órganos se estudia en sus mínimos detalles.

■ **COMO FUNCIONAN LAS COSAS.** Recoge el concepto tradicional de explicaciones sencillas y asequibles para conceptos complicados. De este modo, más de 200 inventos de uso habitual son disecciónados de una manera muy visual para que los niños de entre 7 y 16 años puedan comprender su funcionamiento básico sin grandes esfuerzos.

TRES OBRAS CLÁSICAS DEL CÓMIC QUE HACEN HISTORIA

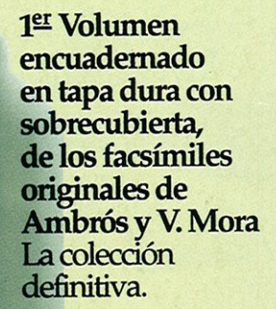
3 volúmenes encuadernados en tapa dura con sobrecubierta.
Recopilación americana de la edición original.

2.500 P.V.P.



2 volúmenes encuadernados en tapa dura con sobrecubierta.
Recopilación de todas las aventuras cortas de Ambrós.

2.250 P.V.P.



1er Volumen encuadernado en tapa dura con sobrecubierta, de los facsímiles originales de Ambrós y V. Mora
La colección definitiva.

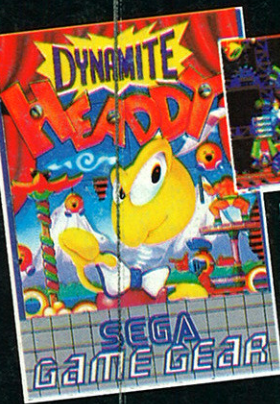
2.750 P.V.P.

DEPT. PUBLICIDAD/EDICIONES B

GAME GEAR

DAFFY DUCK IN HOLLYWOOD
¡No seas patoso! Daffy tiene más que merecido el premio de oro del mundo de los Dibujos Animados. Dispara tu pistola letal de burbujas y pon las cosas en su sitio.

ASTERIX AND THE GREAT RESCUE
En la aldea te esperan para celebrar el mayor banquete del siglo. Utiliza la poción mágica y ¡a por los romanos! Llévate el juego y además un divertidísimo video de Asterix y Obelix.

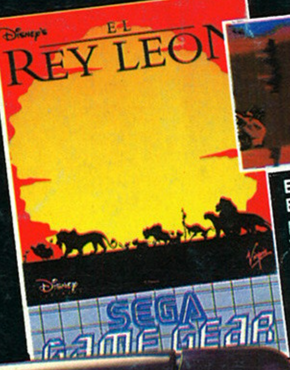


DYNAMITE HEADDY
Si no piensas sentar la cabeza, ¡éste es tu juego! Usa el coco y descubre al nuevo héroe de SEGA. Juego especialmente recomendado para los muy cabezones, que no se rinden ante las dificultades. Una maravilla técnica de la programación.

TAZ IN ESCAPE FROM MARS
¡Cuidado!.Todo lo que se ponga al alcance de la boca de esta bestia puedes darlo por perdido. Mantenlo, si puedes, bajo control y saluda a los más entrañables amigos de la Warner.

TE VAS A QUEDAR
PEGADO

SONIC SPINBALL
Es Sonic. Es Pinball. Es Sonic Spinball. El cóctel más explosivo de SEGA. ¡Que no se te vaya la pelota! Aquí tienes todas las de ganar.



EL REY LEON
El gran éxito de película, también en videojuego. Con Simba recorrerás la selva y tendrás que enfrentarte a un montón de enemigos, incluido su Tío Oscar.

SEGA
BIENVE
NIDOAL
PROXIM
ONIVEL

Unitros